HER AY CD'Lİ

OYUN YAZARLARI YARIŞMASI SONUÇLANDI

AYLIK BİLGİSAYAR OYUN DERGİSİ

LEVEL

EKİM 1997 • SAYI 9 • ISSN 1301-2134 • 500.000 TL (KDV DAHİL)

Büyük İskender'in Savaşlarını Yönetin

GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Sevilen Adventure'ın Tam Çözümü

ATLANTIS

TAM çözüm



BETRAYAL IN ANTARA

SHADOWS OVER RIVA

UEFA CHAMPIONSLEAGUE

NO RESPECT

PERFECT WEAPON

BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE

CD'DE BU AY

Dungeon Keeper, F16 Fighting Falcon, Formula 1, Shadows of the Empire, Steel Panthers 3, War Wind 2, World Wide Soccer ve daha birçok oyun...

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
Murat Karslıoğlu,
Ufuk Yamankılıçoğlu, M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel,
Ozan Simitçiler

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Asu Bozyayla
Nur Geçili

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
GAMA
Tel: (212) 282 53 22-23

Baskı
MEPA Medya Pazarlama San. ve Tic. A.Ş.
Tel: (212) 270 63 64
Faks: (212) 270 63 68

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

OYUN YAZARLARI YARIŞMASI SONUÇLANDI

Yaz ayları içinde düzenlediğimiz "En İyi Oyun Yazarları" yarışması sonuçlandı. Yarışmaya katılım gerçekten beklediğimizin çok üzerinde oldu. Sizlerden gelen yüzlerce "oyun tanıtımı" editörlerimiz tarafından titizlikle incelendi ve her editörden 1 ile 10 arasında bir puan aldı. Bu puanların toplanması sonucunda yarışmada ilk üç dereceye giren okurlarımız belirlendi. Ayrıca dört okurumuz bizden birer yıllık abonelik kazandılar. Birinci olan okurumuz Sinan Akkol'un yazdığı ve X-COM 3 isimli oyunu konu alan tanıtımı dergi içerisinde bulabilirsiniz. X-COM 3'ü Eylül sayımızda tanıtmıştık. Ancak buna rağmen birinci olan oyun tanıtımını okumak isteyeceğinizi düşündük. Yarışmamıza katılan tüm okurlarımıza teşekkür ediyoruz. Ekim ayı içerisinde posta kutularını sık sık kontrol ederlerse iyi olur, çünkü kendilerine küçük bir sürprizimiz olacak.

Türkiye'de ilk defa LEVEL tarafından gerçekleştirilen "Cheat Hattı"na gösterdiğiniz büyük ilgi de bizleri çok mutlu etti. (212) 281 39 09 numaralı telefonumuz Cumartesi günleri kelimenin tam anlamıyla bir dakika bile boş kalmıyor. İleride "Cheat günleri"ni arttırmayı düşünüyoruz.

Level dergisi ve CD'si yine her türden en iyi oyunlarla dopdolu. Sizlerden gelen istek üzerine, geçen ay tanıttığımız Adventure türündeki Atlantis isimli oyunun bu ay tam çözümünü yayınlıyoruz. Bu güzel oyunu hala oynamadıysanız hemen alın ve bitirin!

Kasım ayında yeni sürprizlerle görüşmek üzere...

Gökhun Sungurtekin

KARTEL BİLGİ İŞLEM'İN KATKILARIYLA DÜZENLENEN EN İYİ OYUN YAZARLARI YARIŞMASI SONUÇLANDI

En İyi Oyun Yazarları ve Ödülleri

Birinci: **Sinan Akkol - X-COM 3** (İstanbul)
Ödül: Pentium 133 PC + Level Aboneliği



İkinci: **Hasan Başaran - Aladdin** (İstanbul)
Ödül: Multimedia Kit + Level Aboneliği



Üçüncü: **Uğur Pullukçu - Dungeon Keeper** (İZMİR)
Ödül: 10 adet oyun + Level Aboneliği

Bir yıllık Level aboneliği kazananlar: Ozan Ali Dönmez (İstanbul), Mesut İktu (İzmir), Merdan Başaran (Tekirdağ), İsmail Gerçek (Manisa)

İşte Birinci Olan Oyun Tanıtımı:



2086 . . . 03:35 . . . X-Com Merkez Üssü.

"Geri geldiler, asker. Nereden ve ne amaçla, bilmiyorum. 1999 yılında istila etmeye çalıştılar dünyayı. Ama başaramadılar, yendik onları...Veya...Veya biz öyle sanmıştık. 2020 yılında bu yanılgının bedelini çok ağır ödedik... Saldırı bu kez uzaydan değil, hiç beklemediğimiz bir yerden, denizlerden geldi. Dünya bu saldırıya hazırlıklı değildi. Ağır kayıplarla



atlattık bu saldırıyı, bu acı zaferden ders alarak. Birlikte hareket etmenin toplumlara güç verdiğini anladık. Ve şehirlerin yıkıntıları arasından yüzmilyonlarca insanın birlikte, din, dil, ırk ayrımı olmadan yaşadığı mega şehirler yükseldi. MEGA-PRIMUS. 950 milyon insan. Birlikte yaşıyor, aynı havayı soluyorlar. İnsanlık ilk iki Dünya Aşırı Savaşlarından elde edilen uzaylıların ileri teknolojisi sayesinde 20. yüzyılın

sonlarında hayal bile edilemeyecek olan teknolojik ilerlemeler kaydetti. Ele geçen uzaylıların genetik yapısının insanlar üzerinde denenmesiyle zihinsel güçleri normal insanlardan çok üstün Hibrid-insanlar yaratıldı. Bu ütopyada barış içinde yaşayabileceğimizi sandık, ama... Ama asker, yine yanıldık. Geri geldiler, hem de bizim 'ütopik' teknolojimizle alay edercesine hayal ötesi teknolojiyle. Ne yapacağım bilemiyorum asker. Yoo, aslında biliyorum. Tıpkı 80 yıl önce olduğu gibi, seni ve senin gibi onlarca askeri bizim o 'ileri' teknolojimizin eserleri olan silahlarla donatacağım. Ve sizi ölüme yollayacağım... Bana öyle bakma asker, bende en az senin kadar korkuyorum. Yüzyıllık X-Com'un yöneticisi olmak , hem de milyarlık bir şehrin, belki de tüm dünyanın geleceği vereceğim saniyelik kararlarıma bağlı iken, hiç kolay değil. Ne o, hiç de tatmin olmamış gibi görünüyorsun. İstersen görevlerimizi değişelim, hmmm?. Bu sorumluluğu omuzlarımda taşımaktansa, kabuslarımda bile göremeyeceğim kadar korkunç yaratıklara karşı savaşırken ölmeyi yeğlerim. En azından bir kez ölmüş olurum. Ben burada, bu ofiste her gün, her saat, kaybettiğim her adamla birlikte ölüyorum asker. Bilmem anlatabildim mi?"







Öncelikle şunu belirtmekte fayda var: Xcom 3 - Apocalypse, kesinlikle ilk iki oyunun ününden faydalanmak için yapılmış sıradan bir devam oyunu değil. X-Com 2'yi oynayanlar hatırlayacaktır, grafiklerinden menü dizaynına kadar herşeyiyle ilkinin aynısıydı. Bu, X-Com 1'i deliler gibi oynayanlar için küçük bir hayal kırıklığı olmuştu. "Küçük" diyorum , çünkü ilk X-Com'u bitirip de "bi dahaaa, Bİ DAHAAA" diye kuduranlara ikinci oyun ilaç gibi gelmişti. Yine de Microprose çamura yatıp , kasasında kalan son boşlukları da doldurmak için yeni bir taklit oyun yapmaktansa, X-Com 3'ü aynı oyun mantığıyla oynanan, fakat tamamen yeni ve mükemmel bir oyun şeklinde hazırlamış.

Peki X-Com 3'ü ilk ikisinden ayıran özellik ne? Her şeyden önce grafikleri. Adamlar oturmuş herşeyi baştan ve SVGA olarak çizmiş. Şimdiye kadar bir strateji oyununda gördüğüm en detaylı grafiklere sahip. CD'nin 300 MB'ını sadece müzikler kaplıyor ve bu müzikler ses efektleriyle birlikte oyunun atmosferini sağlamlaştıran en büyük etken. Gece odanızda ışıklar



kapalıyken, size doğru yaklaşan bir yaratığın çıkardığı iğrenç sesleri duyup da, nereden geldiğini görememek, insanın sırtından soğuk terler boşalmasına sebep oluyor. Oyunun oynanışı da biraz olsun değişmiş. Eski oyunlardaki global savaşın yerini, geleceğin Cyber-punk dünyasında milyarlık bir şehirde, bir yandan uzaylılarla diğer yandan şirketlerle olan savaşınız almış. Ayrıca eskisi gibi sırayla oynayabildiğiniz gibi, C&C gibi gerçek zamanlı da oynayabiliyorsunuz, ama bence oyunun bu kısmı biraz zayıf kalmış. Tavsiyem, taktik savaşları Turn-based oynamanız.

Oyuna ilk başlayanlar ekrandaki Button ve menü bolluğunu görünce "n'oluyoruz" moduna gireceklerdir. Ekranın en solunda yukarıdan aşağıya doğru olan ikonlar:

1- Kameranın o an seçili olan aracı takip etmesini sağlar.

2 -İzometrik ve harita görünüşü arasında seçim.

3 - Şirketlerin yaratıklar tarafından ele geçirilme istatistikleri.



Burası çok önemli, eğer size silah ve araç sağlayan Megapol, Marsec ve Cyberweb gibi önemli şirketlerin tehlikede olduğunu görürseniz bütün işlerinizi bırakıp bu şirketlere gidin. Bakın, "gidin" dedim, sakın baskın veya saldırı yapmayın. Doldurun en iyi sekiz adamınızı bir araca, gönderin binaya ve yaratık taraması yapın. Tabii öncelikle Save etmeyi unutmayın, eğer binada yaratık çıkmazsa, izinsiz olarak binaya girdiğiniz için binanın sahibi olan şirket ile aranız bozulabilir.

4 - Para ve başarı durumunuzu göstermekten sorumlu devlet bakanı.

5 - Benim işimi kolaylıkla elimden alabilecek olan, oyunla ilgili her türlü bilgiyi bulabileceğiniz hain Ufopedia menüsü.

6 - Her oyunda mutlaka bulunan figüran menü, Save-Load olayı.



Ekranın ortasında soldan sağa dizilmiş olan menüler ise sırasıyla (ve kısaca, çünkü yer darlığı beni kasmaya başladı):

1 - Bases Tab: Üslerinize yeni binalar ekleme, mühimmat, asker, biyolojist, fizikçi ve mühendis alım-satımı gibi işleri gerçekleştireceğiniz yer.

2 - Vehicles: Araçlarınıza silah ve teçhizat aldığınız menü. Ayrıca araçlarınızı istediğiniz bir şirketin binasına (dost-düşman farketmez) veya haritanın herhangi bir yerine gönderebilir, uzaylı avına veya düşman şirketlere baskın yapacağınız askerlerinizi bir aracınıza yükleyebilir, etrafta uçan "kötü" şirketlerin "kötü" araçlarına saldırabilir, ve istediğiniz şirketi tamamen ortadan kaldırmak için binalara saldırı yapabilirsiniz.



3 - Agents Tab: İkinci seçeneğin aynısı, fakat araçlar yerine askerciklerinizi donatırsınız (acıyın onlara, ölecekler çünkü)

4, 5, 6 - Zurnanın zırt dediği, oyunun en önemli menüleri. Biyoloji ve kuantum fiziği dallarında araştırmalar yapıp, mühendislerinize de bulduğunuz yeni alet-edevatı ürettiriyorsunuz.

7 - Hostile Vehicles: Düşman şirket araçlarının ve UFO'ların yerlerini görebilir ve üzerlerine kendi araçlarınızı salabilirsiniz.

8 - Organizations: Şirketlerle aranızda olan ilişkileri ayarladığınız menü. Tamamen Alien kontrolüne geçmiş olan şirketler hariç diğerleriyle ilişkilerinizi para karşılığında daha iyi düzeye getirebiliyorsunuz. Ve tabii ki bir şirkete baskın veya saldırı düzenlerseniz bunun tersi oluyor. İlişkilerinizi müttefik (Allied) seviyesine yükseltmenin gördüğüm tek iyi yanı, müttefik olduğunuz şirketin araçlarının size düşman olan şirketlerin araçlarına gördükleri yerde ateş açmaları.

Artık lokantalarda bile menü görmek istemeyen ben, size son olarak ekranın en sağında duran okların zamanı hızlı-yavaş geçirmeye yaradığını ve oyunun taktik-RPG kısmında bilmeniz gereken en önemli şeyin yaptığınız her hareketin hareket puanınızdan düşeceği olduğunu söyleyip oyunu oynarken aldığım notlardan derlediğim tavsiyelerime geçiyorum.

Tavsiyeler

* Oyuna ilk başladığınızda mutlaka Stun Grapple ve Grenade alın ki canlı yaratık ele geçirebilin. Canlı yaratık yoksa biyolojik silah da yok.

* Biyolojik silah dedim de, oyunun üçüncü haftasının sonuna gelmeden Toxigun ve Toxin Type B'yi mutlaka keşfetmiş olun. Bundan sonra yaratıklar enerji kalkanları kullanmaya başlayacaklarından, diğer silahlarla 7 atışta ölen bir yaratık, bu silahla max. 3 atışta cehennemi boylayacaktır.



* Aman diyim, elinizde Toxigunlarla şirket basmayın. Bunlar sadece yaratıkların biyolojisini etkilediğinden, düşman ajanlarına karşı mahcup olursunuz .

* Şirket bastıktan sonra hazırlıklı olun, her an misilleme olabilir.

* UFO'lar şehrinizi ziyaret edip, yaratıkları belli yerlere bıraktıktan sonra, düşman araç sayısında bir artış oluyor. Bunlar, yaratıkların tarafında olan şirketlerin yaratıkları şehre yaymak için kullandığı araçlar. Bunları durdurabilirseniz taktik bölümlerinde işiniz kolaylaşır.



* Mümkün olduğunca patlayıcı kullanmaktan kaçının. Güçlü bir patlama ölen düşmanların düşürdüğü silah ve mayınları da tetikleyeceğinden , ucu size de dokunabilecek bir zincirleme reaksiyon başlatabilirsiniz.

Belki inanmayacaksınız, X-Com 3 CD'si iki haftadır CD-ROM'dan çıkmadı. Bağımlılık yaratan ve atmosferiyle kendine bağlayan bir oyun. Çok klişe bir son olacak ama, eğer kaçırırsanız çok üzülürsünüz (yer darlığı stresi bitirdi beni).

Sinan AKKOL



BETRAYAL IN ANTARA

Uzak Diyarlarda Bir Başka Macera



Bu ay elimize geçen oyunlar RPG ağırlıklı oldu, doğrusu yakınmıyorum, eğer işini bilen bir firma yapmışsa bu türün oynaması oldukça zevkli olabiliyor. Herşeyden önce gerçekten RPG sınıfına giren oyunlar hem bir hayli detaylı oluyor, hem de öyle çabucak bitirmek pek mümkün olmadığından sizi para verip satın aldığınıza pişman etmiyorlar. Tabii her zaman olduğu gibi bu konuda da zevkler farklılık gösterebilir, ancak şimdiye dek kaliteli bir RPG'yi oynadığına pişman olan pek fazla kişi görmedim. Betrayal In Antara isimli oyun doğrusu bir hayli zamandır bekleniyordu, ancak bu konuda bir sürü laf işitmeme rağmen kurulumu tamamlayıp oyuna başlayana dek tam olarak ne ile karşılaşacağımı pek bilemiyordum. FRP ve RPG oyunların genelde kendine has terimleri ve mantık yapıları vardır, oyundan zevk alabilmek için sadece yabancı dil bilmek yetmeyebilir. Fakat bu oyunu rahatça oynayabilmek için uzman olmanız gerekmediğini söyleyebilirim, ancak yine de en azından orta derecede İngilizce bilmek, olayların akışını anlamak ve kontrol altında tutabilmek açısından çok gerekli.

Büyü İçin Gereken Malzemeler

Bilgisayarda oyun oynamak büyü yapmaya benziyor, gerekli parçaları toplayıp onunla yoktan bir evren var ediyor, sonra da orada farklı bir hayat yaşıyorsunuz, bedenin sınırlarını terkedip aklın sınırsızlığına kanat açmak zaman içerisinde insanın evrene olan bakış açısını ilginç bir biçimde değiştirebiliyor, ama tabii herkesin değil. Bu büyü için öncelikle üç ana madde gerekli, bir oyun, bir bilgisayar ve algılama ve analiz kapasitesi yeterli bir beyin. İlk ikisi para ile temin edilebiliyor, ancak üçüncüsü için bu söz konusu değil, etrafınıza şöyle bir göz gezdirmeniz bu sözlerime hak vermenizi sağlayacaktır. İşte bu yüzden biz burada sadece ilk ikisi üzerinde durmakla yetiniyoruz. Betrayal in Antara Windows 3.1 ve 95 altında çalışmak üzere yapılmış bir oyun. Win95 altında kurulum sorunsuz olduğundan bu ortamda çalıştırılması tavsiye olunuyor. Kurulum için 10 mb ve 80 mb boyutlarında hard disk alanına ihtiyaç duyan iki seçenek sunuluyor. Gereken minimum işlemci bir DX 4-100 olarak belirtilmiş, ancak bir Pentium 100 ya da üzeri çok daha iyi bir performans için kesinlikle şart. Gereken en düşük hafıza miktarı ise 16 mb ram. En az 4x bir cd sürücü gerektiği belirtilmekle beraber, ne kadar hızlı bir cd sürücü ve hard diskiniz varsa oyun o nispette rahat çalışacaktır.

Garip Bir Dünya

Oyunun konusuna şöyle bir göz gezdirelim, hikaye başka zamanda ve gerçeklikte geçmekte, genel ortam ağırlıklı olarak Orta Çağ Avrupası'nı andırıyor. Antara Krallığı geniş topraklar üzerine yayılmış, soylu derebeyleri tarafında ağır feodal yasalarla yönetilen bir ülkedir. Eyaletler arasında savaşların ve soylular arasında da entrikaların sonu gelmemekte, sıradan halk köle gibi çalışmaktan artan zamanını meyhanede içerek geçirmektedir. Salgın hastalıklar sık sık ülkeyi vurmakta, canını savaştan kurtaranlar hastalık ya da kıtlıklarla boğuşmaktadırlar. Bu ülkenin tek sahibi insanlar değildir tabii, farklı mekanlarda yaşayan canlılar da vardır, dağların altında birçok krallıkları olan köstebek adamlar gibi. Pek çok farklı dinin etkisini gösterdiği ülkede, büyü ve gizemli sanatlara da bolca başvurulmakta, seçkin büyücüler sanatlarını her sınıftan insanın hizmetine sunmaktadırlar. Öykümüzün baş kahramanları farklı sınıflardan gelen kişilerdir. Bir hancının hayalperest oğlu, bir derebeyinin soylu fakat alçakgönüllü veliahtı ve hayatını avcılıkla



kazanan genç bir kız. Olaylar genç soylunun bir deniz yolculuğuna çıkmasıyla başlar. gemi açık denizde iken dev bir iblisin saldırısı sonucu batar. Genç adam bir başka yolcuyla beraber bir sandalla kıyıya varıp hayatını kurtarmaya çalışır, ancak iblis peşlerinden gelmektedir. Esasen bu iblis resmi bir görevle yolculuk etmekte olan diğer soylunun peşinden büyü ile gönderilmiştir ancak kurbanları arasında fazla seçim yapmak niyetinde değildir. Zorlukla kıyıya varmayı başaran adamların peşini bırakmaz. Küçük bir kasabada hancılık yapan babasına yardımcılık ederek günlerini geçiren ve devamlı uzak diyarlarda yaşanan maceraların hayalini kuran Aren ise her zaman olduğu gibi, o gün de balık tutmak için sahile inmiştir. Yaşanmakta olan ölüm kalım savaşının seslerini duyunca o yöne koşar ve kendini insanla iblis arasındaki mücadelenin ortasında bulur. Yardım etmek için atıldığında ise iblisin dikkati ve pençeleri ona yönelir. Aren korkudan donmuş bir halde ellerini iblise doğru uzattığında hiç beklenmedik bir şey olur ve ellerinden fışkıran korkunç bir büyü enerjisi iblisi bir anda küle çevirir. Kimsenin o güne dek farketmediği bir gerçek böylece açığa çıkar. Aren doğuştan büyü enerjisi ve yeteneği ile ödüllendirilmiştir. Ne var ki bu yardım biraz gecikmiş ve yolculardan yaşlı olanı ölümcül yaralar almıştır. Aren şaşkınlık içerisinde olduğu yerde neler olduğunu anlamaya çalışırken, ölmekte olan adam diğer yolcuya bir madalyon verip bir kaç kelime fısıldar ve atalarına kavuşur. Genç soylu hayatını kurtaran Aren'e derebeylerinden birinin oğlu olduğunu ve eğer kendisiyle gelirse onun büyü yeteneğini değerlendirecek ustalarla tanışmasını sağlayacağını söyler. Böylece tüm kıtanın kaderini belirleyecek bir maceraya atıldıklarından habersiz, birlikte yola çıkarlar.

Kılıç ve Büyü

Şimdi oyunun genel yapısını şöyle bir gözden geçirelim. İlk ekran da karşımıza seçenekler menüsü çıkıyor. Bu menü save dosyalarına ulaşmamız ve çeşitli grafik, ses ve oynanabilirlik ayarları yapmamıza imkan tanıyor. Yeni bir oyuna başladığımızda karşımıza eski bir kitabın sayfaları tarzında bir demo çıkıyor. tüm oyun bu şekilde kısımlardan oluşuyor. belli bir yere geldiğinizde konu ilerliyor ve bir sonraki bölüme geçiyorsunuz. Oyunun başından itibaren iki kişilik bir grubu idare ediyorsunuz. Ancak ilk bölümde haydutlardan kurtaracağınız genç avcı kadın da minnet borcunu ödemek için maceranıza katılacak ve üç kişi olacaksınız, tabii eğer ona rastlarsanız. Geleneksel RPG kalıplarına uygun olarak karakterlerinizin belirli yetenekleri var ve zaman içerisinde bu yetenekler ilerleme gösteriyor. Ayrıca her karakterin belirli bir envanteri ve taşıma kapasitesi de mevcut. Büyü kabiliyeti sadece Aren'de olduğundan yeni büyüleri öğrenme ve uygulama imkanı ona has bir seçenek. Diğer karakterleriniz ise Aren için kullanması imkansız olan savaş aletlerini kullanmaya muktedirler. Böylece büyü ve çelik arasında bir denge kurmak ihtiyacı hasıl oluyor. Dark Sun ya da Albion gibi çoğu RPG'de oyunun büyük bir kısmında, özellikle de açık arazide yapılan yolculuklar esnasında karakterler izometrik olarak kuşbakışı görülürler. Ancak Antara için bu durum geçerli değil. Herhangi bir karakteri lider yapmak söz konusu değil ve etrafınızı her zaman Aren'in gözünden üç boyutlu olarak görüyorsunuz. Ana ekran üç kısıma ayrılmış durumda, en üstte iki adet ikon mevcut. Sağdaki ikon aktif durumdayken karakterlerinizin yolun dışına çıkmamasını sağlıyor, soldaki ise mouse ile tıklayarak hareket etmenize imkan sağlayan bir yönlendirme diskini açıp kapatıyor; fakat doğrudan klavyedeki yön tuşlarını da kullanabilirsiniz. Tam ortalarında ise pusula mevcut. Ekranda kılıç şeklinde görünen mouse kürsörünü ekranın en altına çekerek ana kumanda panelini açabilirsiniz. Bu panelde karakterlerinizin resimlerini içeren etrafı yeşil diskler var. Bu yeşil çerçeve sağlık durumuna işaret ediyor. Diğer tuşlar doğrudan büyü, yetenekler ve ana menü ekranı gibi çeşitli ekranlara ulaşmanızı sağlıyor. Karakterlerinizin resimlerin üzerine sol tuşla tıklayarak envanter ve sağ tuşla tıklayarak özel yetenekler ekranlarına



ulaşabilirsiniz. Envanter ekranında karakterinizin tam boy resmi var, bunun üzerine elinizdeki zırh ve silahları sürükleyip bırakarak donanmasını sağlayabiliyorsunuz. Çeşitli ilaçlar ve yazıtlar çift tıklama yöntemiyle kullanılıyorlar. Herhangi bir şeyi sürükleyip bir diğer karakterin resmi üzerine taşıyarak malzeme takasını sağlayabiliyorsunuz. Sağ tuşla üzerlerine basılı tutarak nesnelerin tanım ve durumlarını öğrenmek mümkün oluyor. Bu ekranda bulunan küçük bir pencere alışverişte bulunduğunuz herhangi başka bir şahıs ya da dükkanla o andaki bağlantınızı sağladığı gibi, para ve yiyecek durumunuzu da gösteriyor. Açık arazide geçireceğiniz her 24 saat için kişi başına bir porsiyon yiyecek taşımanız gerekli, aksi taktirde açlık ve zayıflık başlıyor. Özel yetenekler ekranından karakterin aynı anda dört farklı yaetenegini geliştirmesine imkan tanıyorsunuz, eğer isterseniz bu işi sizin için bilgisayar da halledebilir. Aren'in yete-

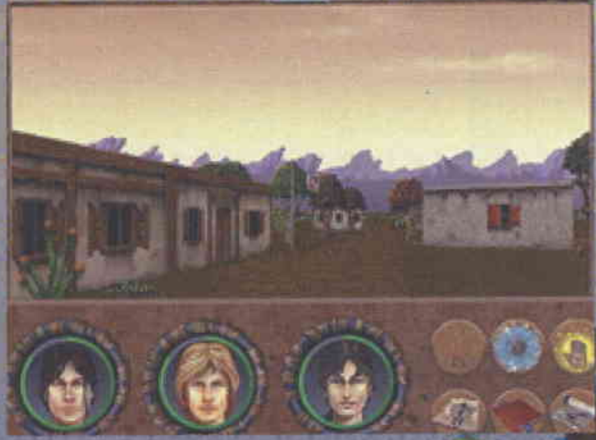


nek ekranında fazladan bir de büyü araştırma ekranı tuşu var. Buradan yeni büyülerin öğrenilmesini sağlayabilirsiniz. Ne var ki karakterleriniz farklı kaynaklardan da pek çok şey öğrenebiliyorlar. mesela bir handa rastladığınız yaşlı madenci size değerli taşları bulmak ve çıkarmak konusunda yeni bir şeyler öğretebiliyor. Ancak tabii bunlar ücret mukabili edinilen bilgi ve beceriler. Ana ekranda bulunan bir diğer önemli tuş ise harita ekranına geçmenizi sağlıyor. Haritayı iki farklı modda görebiliyorsunuz, ilki bulunduğunuz bölgenin küçük ölçekli bir krokisi, bu özellikle karışık alanlarda dolanırken çok işe yarıyor. Haritada genel coğrafi yapı tam olarak veriliyor, ancak yeraltı tünelleri gibi bazı özel bölgelere girdiğinizde eksikleri dolaştıkça siz tamamlıyorsunuz. Diğer modda ise şehirleriyle ve genel yapısıyla tüm ülkeyi ve o andaki konumunuzu görüyorsunuz. Ayrıca eğer isterseniz geçtiğiniz yerlerdeki önemli noktaları işaretleyebiliyorsunuz. Ana ekrandaki bir diğer tuş geçmiş diyalogları tekrar hatırlamanızı, bir başkası da hikayedeki önemli dönüm noktalarını tekrar gözden geçirmenizi sağlıyor. Yolculuk ederken sık sık savaşmanız gerekiyor. Bir düşman-

la karşılaştığınızda savaş ekranı açılıyor ve burada tur bazlı olarak herkes hamlesini yapıyor. Burada karakterler dışarıdan görünüyor, ancak tüm özel ekranlara ulaşmak mümkün. Savaş sonucu tüm adamlarınız yere yığılırsa oyun bitiyor ancak hemen savaş öncesinden tekrar başlatılabiliyor. Eğer baskına uğramışsanız döğüşe dezavantajlı durumda başlıyorsunuz ancak siz de sinsice yaklaşıp baskın yapabiliyorsunuz.

Tüm Bir Ülke

Oyunun pek çok ilginç yanı var, ancak en dehşet verici yanı tüm bir ülkenin tek bir harita olarak üç boyutlu hazırlanmış olması. İlerledikçe harita değişiyor ve insan tam anlamıyla kendini o ülkeye ışınlanmış ve maceranın içine düşmüş gibi hissediyor. Zaman da aynı şekilde akıyor, geceler gündüzleri takip ediyor. Yolunuz ormanların, dağların ve sahillerin etrafında uzayıp gidiyor, gündüz sahilde martıların çığlıklarını, gece ormanda ağustos böceklerinin serenadlarını dinlemek mümkün. Kasabalar, çiftlikler ve köylerden geçerken evlerin kapılarını çalabilir ya da dükkanlardan alışveriş edebilirsiniz. Diyaloglar kimi zaman sadece yazı olarak, kimi zaman da sesli cereyan ediyor. Yüksek duvarlarla çevrili büyük şehirlere geldiğinizde ise karşınıza şehrin bir krokisi çıkıyor ve gitmek istediğiniz binayı buradan seçiyorsunuz. Yolculuk yaparken gündüz ilerlemek ve gece kamp kurup dinlenmek en iyisi, kamp kurabilmek için ana menüdeki kamp ateşi resmine tıklamak gerekiyor, ancak yolun üzerinde iken ya da çok yakında düşman varken kamp yapmak mümkün olmuyor. Buraya tıkladığınızda gelen menüden grubun ne kadar dinleneceğini ayarlayabiliyorsunuz. Eğer elemanlar arasında çok ağır yaralı olanlar varsa uykuya yatmadan onlara bir miktar ilaç vermek iyileşmelerini hızlandıracaktır. Yolculuklarınızda paraya ihtiyaç duyacaksınız, bunu çeşitli yollardan halledebilirsiniz. Etraftan edindiğiniz malzemeleri kasabalarda satmak en geçerli yöntem ve unutmayın ücra köşelerde özellikle silah ve zırh iyi para ediyor. Daha ilerki aşamalarda karakterlerinizin Gambling yeteneğini geliştirip hanlardaki kumarbazlardan iyi bir gelir elde edebilirsiniz.





Son Sözler

Gerçekten çok detaylı ve geniş bir oyun, senaryoda ana konu haricinde pek çok olaya katılmak mümkün ve herşey son derece detaylı. Grafik ve ses yapısı Quake ayarında değil ve üç boyutlu modeller yok, ancak herşey net ve temiz tasarlanmış. Genel yapı daha çok Outlaws ayarında denebilir. Devasa bir haritada ilerleyip macera peşinde koşmak herkesin zevkine uymayabilir, fakat atmosferin çok iyi hazırlanmış ve oynanabilirliğin yüksek olduğunu gözönüne alırsanız eminim bunun son derece zevkli bir oyun olduğu fikrine siz de katılacaksınızdır. Lafı fazla dolandırmaya gerek görmüyorum, eğer macera arzunuza söz geçiremiyorsanız, bu oyun uzun bir süre için sizi bir hayli meşgul edecektir.

The Destroyer



LEVEL KARNESİ

RPG

DX 4-100 işlemci ve 16MB RAM, 4X CD sürücü ve 10 MB. HDD, Windows 3.1 ve 95



THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

İlk Çağın En Büyük Fatihi

Hiç bambaşka bir çağda doğmuş olmayı düşlediniz mi? Ordular yönetip zaferler kazanmayı, yaralıların iniltilerinin vahşi çığlıklara ve çelik şıkırtılarına karıştığı dumanlar tüten savaş meydanlarını yüksek bir tepeden izleyip emirler yağdırmayı, yolunuza çıkan herkesi acımasızca yok etmeyi, haritalarda bile olmayan yerleri fethetmeyi, kentleri yağmalamayı, hanedanları tarihin derinliklerine gönderip yeni imparatorluklar kurmayı hiç düşündünüz mü? Sizi bilmem ama ben düşündüm. Hatta bu düşüncelerimi çevreme de açtım. Herkes çok ilgilendi, o kadar ilgilendiler ki nerdeyse beni Bakırköye gönderiyorlardı. Neyse ki bir aylık klinik tedaviyle kurtardım. Siz siz olun bu tür düşüncelerinizi uluorta anlatmayın, bırakın onlar bizi ekran başında pörtlemiş gözlerle sabahlayan anlaşılmaz manyaklar sanmaya devam etsinler. Bir gün uyanıp da elimizde kılıçlar üzerimizde zincir zırhlarla tepelerine dikildiğimizi gördüklerinde onlar için çok geç olacak (benimlesiniz di mi?). Her neyse o gün gelene kadar kan dökme isteğimizi bilgisayar oyunlarıyla tatmin etmeliyiz kardeşlerim(size kanım kaynadı kardeşim diyebilir miyim?).

Girişten de anlayabileceğiniz gibi oyunumuz eski çağlarda geçen bir strateji oyunu. Adı da Great Battles Of Alexander, yani İskender'in büyük savaşları. Yani kusura bakmayın uykusuzluktan ne yazdığımı bilmiyorum, yoksa ben manyak falan değilim, bunlar hep beni çekemeyenlerin uydurmaları (yine de aklınızda bulunsun: parolamız fincanı taştan oyarlar).



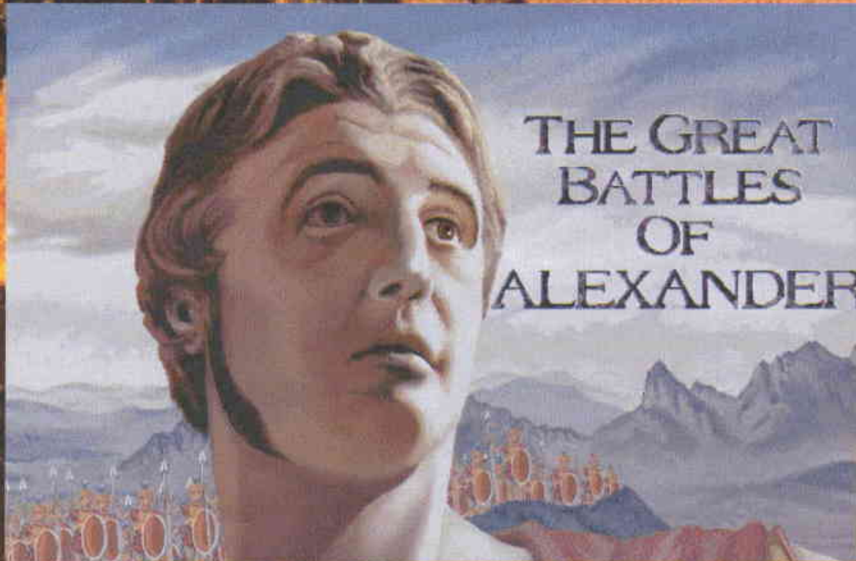
Biraz Tarih Dersi

Sanırım İskender'i bir kebap çeşidi olarak bilenler için önce biraz tarih bilgisi vermek gerekiyor. İskender Makedonya kralı Filip'in en büyük oğludur(şimdi kaçıncı Filip olduğunu hatırlayamadım). Hocası Aristo'dur. Aristo bunu beynini yiyinceye kadar eğitir. Anlayacağınız okumuş çocuktur. Bu arada babası da helen birliğini sağlamak için uğraşmaktadır. Ama bunu tam başaramadan bir suikaste kurban gider. Böylece tahta yirmi yaşındaki İskender geçer. Başta kimse onu iplemez. Her yerde isyanlar çıkar. İskender bu isyanları kuvvetle bastırır. Kellenin pahalı olduğunu gören Yunan ve Makedonya kentleri sonunda krallığını tanımak zorunda kalırlar. Kendi ülkesinde birliği sağlayan İskender babasının doğuya yayılma siyasetini sürdürmek için kolları sıvar. Persleri basıcaz diye yunan sitelerinden adam toplar ve Makedonya'yı kankasına emanet edip Çanakkale Boğazı üzerinden Anadolu'ya geçer. O zamanlarda Anadoluda ve Mezopotamya'da Perslerin borusu ötmektedir. İskender kıyı şeridinden



ilerleyip Ege'deki Pers limanlarını bir bir ele geçirir. Aynı stratejiyi Akdeniz kıyısında da uygular. Böylece Persler kısa zamanda Anadolu'daki deniz üslerini kaybederler. Bu işe çok sinirlenen Pers kralı Darius (bunun da kaçıncı olduğunu hatırlayamadım) ordusunu toplayıp İskender'i beklemeye başlar. çok geçmeden iki ordu Adana'nın kuzeyinde bir yerlerde karşılaşır. Savaşın tam ortasında İskender bizzat Darius'a saldırır. Darius acayip tırsar ve altın savaş arabasıyla kaçar. Komutanlarının kaçtığını gören Pers ordusu moralman çöker ve yenilir. Darius'un ailesi esir düşer. Önünde önemli bir engel kalmayan Makedonya ordusu Suriyeyi ve oradaki Pers limanlarını ele geçirir. Kıyıyı takip ederek Mısır'a kadar ilerlerler. İskender burada ünlü İskenderiye kentini kurar. Megalomanlığı tavana vurmuştur, tanrılığını ilan eder (benden manyakları da varmış). Oradan kalkar Pers ülkesine sefer düzenler. Ancak Darius da boş durmamıştır. İskender ve generalleri Pers ordusunu görünce altlarına ederler, ama delikanlılığın raconu bozulmasın diye renk vermezler. İskender savaşta yine aynı taktiği uygular, adamlarıyla doğrudan Darius'a saldırır, kek Darius bu numarayı bir daha yer. O kaçarken bassız kalan ordusu yenilir. Makedonyalılar da kendimizin bilmem kaç katı orduyu yendik diye hava atarlar. Darius yakalanır ve öldürülür. Pers ülkesi işgal edilir. Persoplis yok edilir. Böylece Atina'yı yüz küsür sene önce yakıp yıkan Perslerden feci intikam alınır. Hızını alamayan İskender, Hindistan'a dalar, burada savaş filleriyle karşılaşır, ama sononda Hintlileri de yener.





Acılı İskender

Ama işgali tamamlayamadan ordu isyan eder. İskender de onlara hak verir (sıkıyorsa vermesin) ve geri dönüş hazırlıklarına başlar. Bu büyük savaşçıyı savaş meydanlarında yakalayamayan ölüm, dönüş yolunda sinsi bir hastalık olup bedenini çürütür ve onu vatanını bir daha göremeden otuzüç yaşında Zeus'un yanına gönderir (Çok acıklı oldu). Her zaman olduğu gibi arkasından gelen krallar aynı başarıyı gösteremezler ve imparatorluk birkaç yüzyılda birkaçyüz parçaya bölünür.

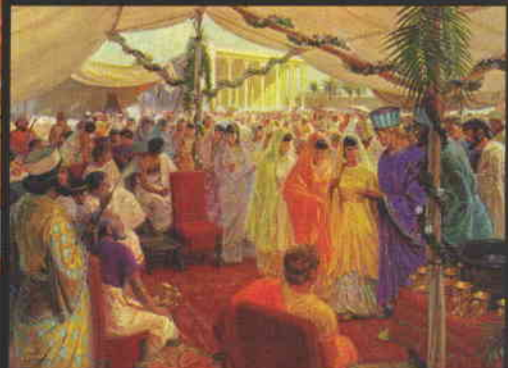


Ders Bitti

Tamam millet uyanabilirsiniz tarih dersi bitti. Oyunu yüklediğinizde İskender'in tahta çıkış öyküsünü anlatan vasat bir animasyonla karşılaşıyorsunuz. Bundan sonra gelen ekrandan yeni bir oyuna başlayabilirsiniz (start campaign) ya da kafanıza göre İskenderin 'büyük' savaşlarından birini seçip onu oynayabilirsiniz (start battle) daha önceden kaydettiğiniz bir oyunu yükleyebilirsiniz (load), demin yazdığım İskenderin hayat hikayesini bir de gavurun tekinden dinleyebilirsiniz (historical video), multiplayer seçeneğiyle network arkadaşlarını yaparsınız (şirkette kölelerinizle veya efendilerinizle oynamak için, ayrıca modem seçeneği de var). Ya da bu ekrandaki grafikten sıkılıp hiç başlamadan oyundan çıkmak isteyebilirsiniz.

Sefer Başlıyor

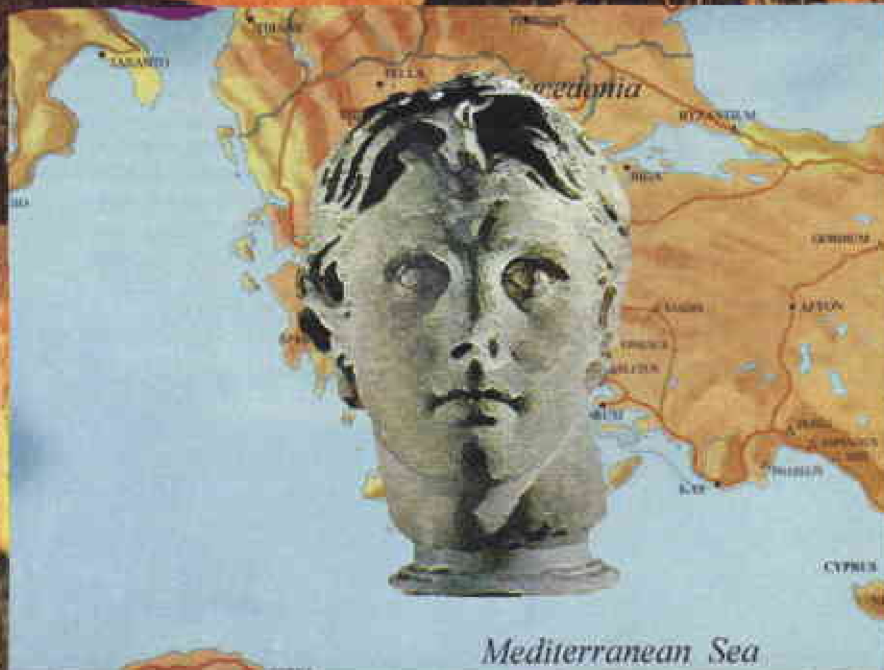
Eğer Campaign seçeneğiyle başlarsanız karşınıza ortadoğu haritası gelir. Bu haritada henüz işgal etmediğiniz yerler karanlıktır. Start battle seçeneğiyle savaşları İskender'in yaptığı sırayla oynamaya başlarsınız. Subjugate ile bir düşmanınızı size tabi olmaya zorlayabilirsiniz. Zaten elinizde yalnızca bu iki seçenek var. Daha destur bile diyemeden savaşa geçiyorsunuz. Yani ekonomiyle nüfusla falan uğraşamıyorsunuz. Tabi canım, kim uğraşacak ki onlarla boşverin gitsin, zaman kaybı. Hadi savaş sahneleri adam gibi olsa bir şey demeyeceğim. Aslında ilk bakışta göründüğü kadar kötü değil ama oyunun eksiklerini affettirecek kadar da iyi değil. The Great Battles Of Alexander'ın grafikle-







rı windows pencereleri içinde çalışıyor. Menülerde de anlaşılmayacak bir şey yok, örneğin seçili birliğinizde uzaktan atılan bir silah varsa (sapan, yay, taş, bozuk para) ok ikonu aktif hale geçiyor yakınınızdaki düşmanları buna tıklayarak zımbalıyorsunuz.



Düşmanı Çevirin

Savaşlar turn-based yani sırayla oynuyorsunuz. Mantık şu: Savaş alanında iki düşman taraf ve her iki tarafta da değişik sayıda komutan var. Komutanlar sıraları geldikçe emir verebiliyorlar. Her komutanın özelliklerine göre bir elde verebileceği bir emir sayısı ve etkileme alanı var. Bu alana giren birlikler dalgalanan sancaklarla temsil ediliyorlar. Eğer bir birlik kapsama alanı dışında kalırsa komutanını hareket ettirerek ona da emir verebilirsiniz (Centurion diye bir oyun vardı eskiden, hay allah nereden aklıma geldi acaba?). Fillerden savaş arabalarına, okçulardan süvarilere kadar pek çok değişik birlik var. Ama ben aralarında çok önemli bir fark göremedim. Örneğin süvarilerin piyadelerden tek farkı daha çok hareket hakları olması. Savaşı ilk çekilen taraf kaybeder, Adamlarınız kalabalık da olsalar azıcık zor bir durumda kaldıklarında panik yapıp kaçabilirler. Onun için birliklerinizi ters bir pozisyona sokmamaya çok dikkat edin. Eğer bir birliğiniz tüymeye kalkarsa sıra size geçtiğinde üstteki menüden Rally ikonuyla onu yeniden kontrol altına almayı deneyebilirsiniz. Neyse ki aynı şeyler karşı taraf için de geçerli, mümkün olduğunca düşman birliklerini sarmaya, arkadan veya yanlardan saldırmaya çalışın böylece onları daha kolay bozguna uğratabilirsiniz. Bu tür manevraları yapmak için ekranının üst kısmındaki dönüş ikonlarıyla unitlerinizi ilerleyecekleri yöne çevirdikten sonra hareket ettirmelisiniz. Komutanların belli bir emir sayısı olduğundan çok fazla birlikle saldırırsanız hepsini bir elde hareket ettiremeyebilirsiniz, bunu göz önüne alın. Düşman komutanlarına saldırmak da iyi bir taktik olabilir ama onları yakalamak çok zor olduğundan genelde boşuna uğraşıyorsunuz.

Gerçi bu tür oyunlarda grafiğe pek bakılmaz ama The Great Battles Of Alexander'ın savaş grafikleri pek iyi değil. Ses efektleri için de aynı şeyi söyleyebilirim. Müziklere gelince onlar biraz daha iyi. Tabii iyi bir strateji için tüm bunlara katlanılabilir, ancak Alexander'da savaş dışında bir şeyle ilgilenememeniz oyunu çok tekdüze hale getiriyor. Aslında biraz daha uğraşılsa bence iyi bir oyun olabilirdi. Sonuç olarak oyun sabırlı strateji meraklılarını tatmin edebilir.

Ozan SİMİTÇLER





LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

WINDOWS 95, 486DX4/100, 16MB RAM, SVGA Ekran Kartı, 2X CD-ROM sürücü





Masaüstü FRP oyunlarının tutkunları TSR ismini iyi bilirler, bu firma konunun en önde gelen isimlerindendir. TSR firması pekçok farklı oyuna imzasını başarıyla atmış ve doğrusu bu işten bir hayli de para kaldırmıştır, okurlarımız arasındaki genç girişimcilerin dikkatine özellikle sunulur. Ne var ki ne kadar farklı türden karakter katarlarsa katsınlar, istedikleri büyü ve artifaktları oyuna dahil etsinler, yine de kaçınılmaz bir sonuçla karşılaşmışlar. uzun müddet oynadığınızda ve karakterleriniz en üst seviyeye dek ulaştığında işler bir kısır döngü halini almaktan kurtulamıyor. Bu durumda ateşi harlı tutmak için yapılacak en iyi şeyin yeni bir 'realm' yaratmak olduğuna karar vermişler. İşte Birthright hikayesi ve olayların geçtiği gizemli dünya Cerilia böylece ortaya çıkmış. Birthright, temel olarak Cerilia isimli dünya ve orada bulunan Anuire isimli krallık çevresinde geçen olayları konu alan hikayenin adı. Bu dünya da her türlü efsanevi yaratık mevcut ve büyü önemli bir yer tutuyor. İnsanların bu dünyaya tam olarak ne zaman girdiği bilinmiyor, tüm bilinen karanlık lord Azrai'nin öfkesinden sığınmak için buraya kaçtıkları. Ancak tüm insanları yoketmeye niyetli olan bu korkunç varlık da izlerini sürüp buraya geliyor ve kendisine tapan farklı ırklardan kurduğu bir orduyla katliamlarına devam ediyor. Bu savaşın tüm kıtayı tehtid ettiğini gören Cerilia tanrıları insanların yanında Azrai ve ordusuna karşı savaşmaya karar veriyorlar, fakat onların gücü bile yetersiz kalıyor. Bunun üzerine son ve en büyük çarpışmada Cerilia tanrıları kendilerini kurban ediyor ve korkunç bir yıkım sonucu hem kendileri, hem de Azrai yokoluyor, tabii savaş alanında bulunan diğer tüm varlıklar da bundan paylarını alıyorlar. Bu felaketten sağ kurtulan az sayıdaki canlı ise değişim geçiriyor ve bazı özel güçlere sahip oluyorlar. Bu güçler ve yetenekler patlamayla dağılan tanrıların güçlerinden geliyor ve kan bağı vasıtasıyla nesiller boyu etkisini gösterebiliyor. Ne var ki bu tür güçlere sadece insanlar ya da elfler sahip olmuyor, tamamen mutasyona uğramış ve Azrai'nin çocukları sayılabilecek kötü ve karanlık yaratıklar da ortaya çıkıyor. Bunların en korkuncu ise Gorgon, bu müthiş iblis kendi krallığını kurmak için diğer tüm canlıları yoketmek niyetinde. Derken birgün bir insan, eski soylularla kanbağı olan genç bir savaşçı, çağlar boyunca dağınık yaşamış olan insanları bir araya toplamayı ve Anuire imparatorluğunu diriltmeyi başarıyor. İnsanlar uzun süre refah ve barış içinde yaşıyorlar. Fakat bir gün kral çok büyük bir aptallık yapıp Gorgon'a meydan okuyor ve maalesef düello alanından sağ çıkamıyor. Onun ölümüyle bir iç hesaplaşmaya düşen krallık tekrar parçalanıyor. İşte siz oyuna tam bu noktada giriyorsunuz, bölünmüş ve can çekişen bir imparatorluk kalıntısının ortasında oyun başlıyor.

Tüm Sistemler Açık

Gorgon's Allience hem Windows 95, hem de DOS altında çalışmak üzere tasarlanmış bir oyun, ancak yoğun ve detaylı grafikleri yüzünden sistem ne kadar güçlü olursa o kadar iyi olur. Gereken minimum işlemci Pentium 75 ve hafıza 8 mb ram olarak belirtilmiş. En az 4x hızlı bir cd sürücü ve 30 mb kadar boş hard disk alanı da diğer ihtiyaçlar. Ancak eğer iyi performans almak istiyorsanız Pentium-100 ya da üzeri bir işlemci



ve 32 mb ram gerekiyor. Ayrıca eğer hard disk üzerinde en az yer kaplayan kurulumu seçerseniz pek çok önemli dosya oyun esnasında cd üzerinden okunacağı için 6x ya da üzeri bir cd sürücü gerekecektir. Yavaş bir makinede en iyi performansı tam kurulumla yakalamak mümkün olabilir, ancak bunun için hard disk üzerinde 300 mb civarında boş alan lazım olacaktır. Yine en iyi performans DOS altında elde edilecektir, özellikle 8 mb ram ile Windows altında çalışmayacağı gözönüne alınırsa bu gayet açıktır. Biz oyunu P-100 işlemci ve 16 mb ram ile Windows 95 altında tam kurulum kullanarak test ettiğimizde tatmin edici bir sonuç almayı başardık. Herşeye ek olarak bir mouse ve eğer network oyunlarına katılacaksanız bir de hızlı modeme ihtiyaç duyacağınızı söyleyelim.

Taht'a Giden Yol

Doğrusu Gorgon's Allience ilk bakışta alışık olmayan gözlere karmaşık gelebilecek bir arabirime ve oyun yapısına sahip denebilir. Geleneksel FRP öğeleri hikayeye uygun olarak Civilization benzeri bir strateji alt yapısıyla birleştirilmeye çalışılmış. Bu konuda ne kadar başarılı oldukları konusunda bir yorumda bulunmak istemem çünkü ben tecrübeli bir FRP ustası sayılmam, ancak işin strateji yönü bir hayli detaylı ele alınmış denebilir. Yine de oyunda tam bir bütünlük sağlanamamış, yapımcılar da bunu farketmiş olmalı ki yeni bir oyuna başlarken çok çeşitli seçeneklerle karşılaşmanız



mümkün kılınmış. Basitçe söylemek gerekirse oyunun tamamını, sadece stratejik savaş kısmını ya da klasik RPG kısmını oynamak mümkün. Şimdi genel yapıyı kabaca ele alalım, öncelikle ülkenizi yönettiğiniz kısım olan ana harita ekranındaki hareketler turn tabanlı olarak tasarlanmış. Ülke yönetiminde danışmanlarınız size yardımcı oluyorlar, ayrıca kahramanlarınız da var. Yönetimle ilgili olarak verebileceğiniz kararların sayısı oyunun zorluk seviyesine göre artış gösteriyor. Temel olarak yapmanız gereken diğer eyaletlerle ittifak kurarak ya da onları ele geçirerek krallık tacı üzerindeki iddianızı sağlam temellere oturtmak, ancak diğer bölgeler ve hatta ırkların size bu geleneksel iktidar kavgasında kolaylık sağlayacaklarını sanmayın. Eyaletlerin yönetiminden diplomasiye kadar olan her alanda kahramanlarınız çok etkili oluyorlar. Bunların haricinde topraklarınızdaki her türlü maddi ve manevi gücü kontrol etmenizi sağlayan yapılar da mevcut, ancak genelde bunları kontrolünüz altında tutabilmek özel çaba gerektiriyor. Bu büyük ekranın sol tarafında bir turn içerisinde yapabileceğiniz hareketlerin düğmeleri bulunuyor. Diplomasi, üretim, vergilendirme ve daha pek çok konuyu ilgilendiren işler buradan görülüyor. Ekranın sağ alt köşesindeki düğmeler ise haritanın genel görünümünü ilgilendiriyor. Sol üst köşede bulunan kalkan şeklindeki düğme ise oyunun seçeneklerini ekrana getiriyor, buradan kayıtlı oyun dosyalarına erişim ve çeşitli konulardaki ayarların yapılması mümkün oluyor. Ana harita üzerinde birliklerinizi yürütmek için üzerlerine sağ tuşla tıklayabilir ya da sol tuşla tıklayarak herhangi bir birim ya da binanın özelliklerini görebilirsiniz. Yeri gelmişken hemen belirtelim, oyunun uygulamalı olarak oldukça detaylı bilgi veren bir Tutorial, yani eğitim kısmı ve bunun yanı sıra her konuda size yardımcı olabilecek bir Help seçeneği mevcut, ancak tahmin edebileceğiniz gibi gerek oyunun kendisini, gerekse de bu yardım dosyalarını anlayabilmek için iyi seviyede İngilizce gerekiyor.

Büyü Ve Çelik...

Gelelim oyunun RPG kısmına... Oyunda eyaletlerinizin başında olan kahramanlarınızı başka işler içinde kullanıyorsunuz, ana ekranda bulunan Adventure ikonuna tıkladığınızda karşınıza atılabileceğiniz maceraların bir listesi geliyor. Bu maceralara atılarak işinize yarayacak artifaktlar ve hazineler ele geçirebilirsiniz. En çok dört kişiden oluşan takımınızı hazırladıktan sonra maceraya atılabilirsiniz. Burada olaylar 3D görünüme geçiyor, karakterlerinizi herhangi birinin gözünden ya da dışarıdan görerek yönetiyorsunuz. Genel mekan genellikle şato ve kalelerin içi, genel grafik kalitesi ise ram miktarınıza göre değişiyor. Karakterlerin tasarımı iki boyutlu ve animasyonları oldukça iyi sayılabilir. İlerlemek için klavyeyi kullanıyorsunuz ve ekranın altındaki Status Bar ile mouse yardımıyla iletişimde bulunarak karakterlerin envan-



terlerine ulaşabiliyorsunuz. Bir düşmanla karşılaşma üç şekilde oluyor: Arcade modunda tipik Doom tarzı bir döğüş yaşanırken, Turn-Base seçeneği RPG tarzına daha uygun bir çarpışma sergiliyor. Ancak kalabalık bir grupla çarpışırken en uygun yöntemin turn bazlı olduğunu siz de farkedeceksiniz, bu şekilde paniğe kapılmadan büyülerinizi uygulamak ve karakterlerin hasım dağılımını yapmak mümkün oluyor. Bu savaş tarzları arasında seçim yapabilmek için ana menüdeki Adventure Settings seçeneğine girmeniz gerekiyor. Ancak bir maceraya atılırken iyi düşünmek ve hazırlanmak gerekli, çünkü kahramanlarınızı kaybetmek oyunun sona ermesine sebep olabilir.

Okçular Yerlerine...

Elinizdeki topraklar sık sık tehdit altında kalacaktır, kontrolünüz altındaki eyaletlerin her bölgesinden uygun miktarda birlikleri Muster



Troops seçeneğiyle toplamalı ve uygun konumlarda bulundurmalısınız. Ayrıca Lieutenant seçeneği birliklerinizin başına getirmek amacıyla liderler kiralamanıza imkan tanır. Bu liderler savaş esnasında ordularınıza belirgin moral ve strateji avantajları sağlayabilmektedir. Ana harita üzerinde ilerlemekte olan bir birliğiniz düşmanla karşılaştığında savaşmak mümkün olur. Savaş real-time olarak gerçekleşir, ancak ana menüdeki Battle Settings seçeneğinden çatışmanın hızını ayarlayabilirsiniz. Savaş başladığında ikiye bölünmüş bir ekran gelecektir. Ekranın üst tarafındaki büyük alanda birliklerin hareketleri ve savaş alanı hareketli kamera açıları eşliğinde seyredilmektedir. Alt kısım ise yine iki parça olup, sağ yarısında savaş alanının karelere bölünmüş bir izdüşümü mevcuttur. Birliklerinizin hareketini ve uzun menzilli atışlarını bu kısımdan idare ediyorsunuz. Sol taraftaki kısımda ise birliklerin tip ve durumları ile yedek birliklerinizin miktarını görebiliyorsunuz. Oyunda bol miktarda ve çeşitli özelliklerde askeri birlikler var. Bazıları büyü ve ok yardımıyla daha uzağa etki edebiliyorlar. Ancak savaşta özellikle dikkat etmeniz gereken iki nokta var, ilki değişik coğrafi koşulların farklı birlikler üzerinde değişik etkileri olduğu, mesela yoğun ormanlık araziler Elf birlikleri için avantaj sağlarken, bir Wizard birliğinin hareketlerini çok kısıtlayacaktır. İkincisi ise her zaman yedekte birkaç birlik bekletmek ve savaş alanında sayısal üstünlüğün düşmana geçmesine engel olmaktır, eğer alandaki askerlerinizin oranı yüzde yirmibeşin altına düşerse otomatikman yenilmiş sayılırsınız. Her zaman için geçerli bir taktik kısa menzilli silahları olan birlikleri önde ve uzun menzilli silahları olanları arkada tutmaktır.





Altınlarım...

Güçlü bir ordu ve gelişmiş eyaletlere sahip olmak için topraklarınız üzerindeki kaynakları dikkatli kullanmanız gerekli, büyük bir ordu iyidir ama ayakta tutması çok altına malolabilir, üstelik yeterli olmayabilir. Topraklarınız

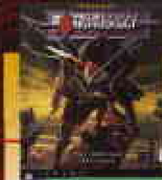


üzerindeki Law Holdings merkezlerini kontrol etmek daha az sorun ve isyan çıkmasını sağlamak için gereklidir. Öte yandan Guild binaları ticareti kontrol ettiğinden bunlardan mümkün olduğunca çoğunu denetim altına almak kasanıza gelen altın miktarını artıracaktır.Temple, yani tapınak binalarının kontrolü halkın size olan bağlılığını artırır, ancak esas faydası Priest sınıfı kahramanlara tüm eyaleti etkileyecek büyüler yapabilmeleri için güç sağlamasıdır. Benzer bir durum Source isimli yapılar için de geçerlidir, bunlar Wizard sınıfı kahramanlara büyü gücü sağlarlar, ne var ki tapınakların aksine insanların ve medeniyetin daha az olduğu yerlerde bulunanları daha çok güç üretirler. Bunların haricinde limanlar, şatolar ve hikayede özel bir yeri bulunan farklı yapılar da mevcuttur.

Netekim...

Doğrusu oldukça detaylı bir oyun bu, ancak fikrimce RPG ve strateji kısımları biraz dengesiz olmuş. Şahsen sadece Battles ve Adventures kısımlarını oynarken, strateji kısmından aldığımdan daha fazla zevk aldım. Tabii yine de zevkler değişebilir. Farklı bir evren ve konu ilginizi çeker herhalde, grafiklerin ve ses efektlerinin de bir hayli iyi olduğunu söylemek yanlış olmaz, tabii yeterince güçlü bir sisteminiz varsa...

Maddog McKiller



LEVEL KARNESİ

RPG

Pentium 75 ve 8 Mb. Ram,
DOS ve Windows 95
4x CD Sürücü ve 30 MB HDD



Shadows over Riva

Demek geldiniz. Belki şimdi sizi tanımıyorlar ama gelecekte şehirde her kes adınızı minnetle anacaktır. Orc saldırıları... Çok yıpratacak bizleri... Şehrin kuzeyinde bir halk yaşar, yarı Orc, yarı Elf... Belki onlar bir şey biliyordur. Bazıları Orclar'la işbirliği içinde olduklarını söylüyorlar. Kim bilir, şehirde her kes farklı bir şeyler söyler, durur. Büyük bir şehir Riva, ama yardıma ihtiyacı var. Burada, Travia'nın tapınağında güvendesiniz, ama dışarıda, özellikle de şehir duvarlarının arkasında çok dikkatli olun. Kendinize iyi bakın dostlar, lütfen. Yalnızca kendiniz için değil, tüm Riva halkı için... Halk tedirgin, şimdilik yalnızca araştırmanız gerekiyor olup biteni, ama söylentiler doğruysa, ah bunu düşünmek bile istemiyorum, ama araştırmadan daha fazlasına ihtiyacımız olacak o zaman. Haydi gidin artık, ve sağolun her şey için...

* EVEN IF YOU CHANGE...

Rahibeyi karşınızda gördüğünüz ilk ekranda hemen paniğe kapılmayın. Unutmayın, FRP'ler ilk bakışta çok zor ve çok kapsamlı görünebilirler.(Ve gerçekten de öyledirler ! -hihoha-). Tamam şaka yaptım, kapsamlı olabilirler ama o kadar da zor değiller. İşe sağ üstteki oyunun logosundan başlayalım: Bu ikon karşınıza şu seçenekleri getiriyor:

-Game Options: Oyunun çözünürlüğü, ekran sistemi ve benzeri ayarlamalar için.

-Item Distributor: Takımınızın eşyalarını, karakterler arasında istediğiniz gibi pay edebilmenizi sağlar.

-Score: Oyundaki yoplam 1000 puandan kaçını aldığınızı gösterir. Ne kadar yol aldığınızı öğrenmenin kolay yolu.

- Diary: Şu ana kadar aldığınız önemli görevlere günlüğünüzden göz atabilirsiniz.

Altta yer alan manzara resmi size bulunduğunuz yeri ve zamanı gösterecektir. Bunun altındaki bölümde ise her ekranda değişen yardımcı ikonlar yer alır. Oyunda serbestçe dolaşırken bu bölümde şu ikonlar yer alır:

- Split Group: Grubunuzu birden fazla bölüme ayırabilirsiniz. Aynı anda birden fazla yeri gezmek isterseniz faydalı olabilir.

- Show Map: Haritaya bakmak isteyenler, neden bu ikonu kullanmıyorsunuz?

- Use Magic: Takımınızdan birinin büyü kullanması için kullanılır (Bir cümlede aynı fiili iki kez kullanmanız, Türkçe'yi iyi kullanamadığınızı gösterir, kaçının!).

- Disk Options: Bu devirde Save'siz, Load'sız oyuna kız vermezler ki. Bu arada oyuna takılıp save etmeyi unutmayın diye ana ekrana koymuşlar bu seçeneği.

- Leave game: Oyundan çıkın diye...





...THE NAME OF A ROSE...

Oyunun başlangıç ekranında bir tapınağın içinde olduğunuzdan bu ikonlar yerine "duruma özel ikonlar" göreceksiniz. Bakınız:

-Talk: Karşınızdaki karakterle konuşmanız için.

- Charakter options: Bu seçenek sizi biraz daha uğraştıracak. Bakın yeni yeni şeyler çıkardı başımıza:

I. Add Charakter: Grubunuzda yer varsa yeni bir karakter eklemeniz amacıyla.

II. Remove Charakter: Grubunuza bir önceki sebepten dolayı yer açmanız gerekirse.

III. Erase Charakter: Bir karakteri tümüyle silmenizi sağlıyor.

IV. Generate Charakter: Yeni bir karakter yaratmayı düşünürseniz bu ikonu seçmeden önce karakter yaratımı ile ilgili bölümü okumanızı öneririm.

- Disk Options: Artık yabancısı değilsiniz.

- Make Donation: Tapınağa bağış yapmanız, yararınıza olabilir.

- Ask for Miracle: mucize için bir rahibeye gitmek fena fikir değil, ama bakalım isteğinize karşılık verilecek mi?

Leave: Tapınağı terk etmenin yolu burada.

Ekranın altında karakterlerinizin yüzleri yer alıyor. En sağdaki boş karede ise (eğer kabul ederseniz) misafirinizin sevimli yüzünü de görme şansına erişebilirsiniz. Karakterinize çift tıklarsanız, karakter ekranından envanterinizi ve karakterinizin fiziksel özelliklerini görebilirsiniz. Ancak bunları hemen anlatmaktansa önce "karakter nasıl yaratılır?" sorusunu yanıtlasak daha faydalı olacak sanırım, çünkü oyunumuz pek çok FRP gibi Advanced Dungeons & Dragons sisteminde değil. Bu nedenle masaüstü FRP'si ile ilgilenen dostlar bile bir takım problemler yaşayabilirler.





...IT STILL SMELLS...

Karakter yaratmak için Generate Character ikonunu seçtiğinizde karşınıza çıkacak ekranda neler yapabilirsiniz bir bakalım:

- Free Selection of Class: Bu seçeneğin size getireceği uyarı karakterinizin tüm skorlarının önceden belirlenmiş olduğudur. Fazla uğraşmayıp yalnızca meslek ve el-yüz isim-cisim gibi ayarları yapmak istiyorsanız en karlı seçenek.

-New Values: Her karakterin yedi olumlu, yedi de olumsuz özelliği mevcut. Bu özelliklerin ne kadar gelişmiş olduğunu ayarladığınız bölüm burası. Özelliklerse:

*Courage: Cesaret

*Wisdom: Bilgelik

*Charisma: Genel görünüm, insanlarda uyandırdığı izlenim, vs...

*Dexterity: İnce bir iş yaparken (örneğin bir müzik aleti çalma) ne kadar yetenekli olduğu.

*Agility: Çeviklik, hız, hareket kabiliyeti

*Intution: Öğrenme, düşünme yeteneği

*Strength: Kas gücü

Olumlu özellikler bu kadar. Madalyonun diğer yüzünde:

*Superstition: Kara kedi, merdiven altı ve her türlü batıl inanç

*Acrophobia: Yükseklik korkusu "Sakın aşağı bakma Cim!"

*Claustrophobia: Kapalı alanda kalma korkusu (O zamanlar asansör olmadığından rahat olun, ama zindana girerseniz orasını bilemem!).

*Avarice: Hırs, açgözlülük.

*Necrophobia: Ölüm korkusu.

*Curiosity: Merak.

*Violent temper: Aşırı şiddet duygusu.



Özelliklerinizi belirledikten sonra bazen bir bakıyorsunuz bunlar hiç bir mesleğe uymuyor. O zaman tek çare bunları azaltmak ya da çoğaltmak. Nasıl mı, işte bu seçenekler:

-Change Values: Ayarları değiştirmekten mi söz etmiştik?

Karakterinizin sayısal özelliklerini ve ardından da mesleğini belirledikten sonra kalanlar kolay olaylar artık: (Kolay ve olay arasındaki hoş ses uyumu Türkçe'mizin güzelliklerinden biridir.)

-Name: Her karakterin bir adı olmalı, değil mi dostlar?

-Sex: Her karakterin bir de cinsiyeti olmalı, değil mi dostlar?

-Appearance: Her karakterin bir de tipi olmalı, değil mi dostlar?

-Print Character: Her karakteri print etmeli, değil mi dostlar (yok artık daha neler!)

-Save Character: Karakterlerinizi kaydedip saklarsanız yararlı olur.

-New Charakter: Yeni bir karakter yaratımına başlamanız için.

-Back: Oyuna dönmek de gerekebilir tabii.

Karakter yaratmak konusunu da böylelikle (umarım) açıklığa kavuşturduktan sonra oyuna dönüp karakter ekranına bir bakış atalım. Bu ekranda daha önce belirlediğiniz özelliklerin haricinde alışık olmadığınız bir kaç özellik daha var:

LP (Life Point): Karakterinizin yaşam enerjisi.

AP(Astral Point: Karakterinizin büyü yaparken kullandığı enerji.

MR (Magic Resistance): Büyüye dayanıklılık.

AC(Armor Class): Düşmanınızın size vurabilme olasılığı.

Endurance: Karakterinizin dayanıklılığı.

Load: Karakterin taşıyabileceği yük miktarı.

MP(Magic Point): Karakterinizin büyü yeteneği.

Aynı ekrandan karakterinizin adını, yüzünü değiştirebilir, sahip olduğu



bir eşyayı ya da özelliklerini kullanmasını sağlayabilir, atak/savunma ve büyü yeteneklerinizi görebilir, bir sonraki seviyeye kaç puanda ulaşabileceğiniz hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz.

Menülerden bıktınız, farkındayım, ancak savaş ekranını da açıklamadan bırakmayacağım. Savaşlar Turn-based sistemde yapılıyor. Dikkat etmeniz gereken eylemlerinizi diagonal değil, düz bir şekilde yapmanız. Örneğin bir rakibe çaprazdan saldıramazsınız. Silahınızı değiştirmek, savaşı bilgisayara bırakmak, büyüler kullanmak, savunma da beklemek ve benzeri seçenekleri ile savaş ekranı seçenek açısından zenginolsa da, grafik kalitesinde bir miktar eksiklik hissediliyor.



"...LIKE A ROSE." - W.S.

Oyuna başladığınız Riva şehri sokaklarında bol bol gezinin, pek çok evin kapısını çalıp olan biten hakkında bilgi edinmeye çalışın. Bir ara pazar yerini ziyaret edip demirci, manav gibi şehir esnafından bir şeyler alabilirsiniz. Ya da büyük köprüden geçerek şehrin dışına çıkın, büyücülük sınavı için yardım isteyen bir dostla ilgilenin. Karar sizin. Ne de olsa FRP'ler "kendi kaderini kendin çiz!" oyunlarıdır. Kafanıza göre takılın!

Oyunun en önemli artılarından biri hangi ekranda olursa olsun *F1* tuşu ile o ekrana ait detaylı bilgilerin bulunduğu bir yardım dosyasına geçiş yapması. Her türlü sorunuzu buradan rahatlıkla çözebiliyorsunuz. Klasik bir FRP geleneği olarak "Realms of Arkania I ve II"den karakter transferi de mümkün. Shadows over Riva, envanterindeki ve savaş ekranlarındaki düşük grafik kalitesi ile bizi biraz kızdırırken karşınıza çıkan karakterlerin ve yapabileceklerinizin çeşitliliği ile gözümüzde yükselmeyi başarabiliyor. 350 farklı nesne, 50 çeşitli yaratık ve bir dolu büyü çeşidi bunların arasında. Ancak çeşitlilik, sabit olmayan senaryo gibi özellikleri bulduğumuz, yapı olaak da daha basit, ve atmosferi daha gerçekçi oyunlar varken (Ah, Daggerfall, aahhh !!) neden Shadows over Riva, diye durup düşünmekte de fayda var. Belki benim gibi, FRP olsun, ipe sapa gelir olsun da nasıl olursa olsun diyenler için, belki de yalnızca benim gibiler için de değil, çünkü Shadows over Riva ipe sapa gelir'den bir adım daha ileride.[UYZ] Belki başlamak için bir fırsat olabilir ha?

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

FRP

DOS 5.0, 486DX/33, 8 MB RAM, 60 MB HDD, VESA SVGA, 2X CD-ROM sürücü



UEFA CHAMPIONSLEAGUE 1996/97

Giriş

Bilgisayar dünyasında teknolojinin ilerlemesine paralel olarak gelişen grafikleri dışında mükemmelliği de yakalaması beklenirken (mehter marşı eşliğinde) iki ileri, bir geri adım atan tek oyun türü spor oyunları, dolayısıyla futbol olsa gerek. *Piyasaya iyi denebilecek bir oyun çık*tıktan sonra çıkan her oyun da bir öncekinden hatta yıllar önceki oyunlardan bile kötü olabiliyor.



Gelişme

İşte bahsettiğim bu oyunlardan biri de UEFA Champions League. Krisalis firmasının Soccer Kid'den sonraki futbolla ilgili ilk oyunu, daha doğrusu ilk futbol tecrübeleri. Tüm bunlara rağmen gerçekten özenilerek yapılmış bir oyun. İlk çalıştırdığınızda karşınıza çıkacak şampiyonlar ligi demoları, futbolcu animasyonları güzel görüntüler sergiliyor.. UEFA tek bir cd üzerinde geliyor ve Win95 altında Cd sürücüye takılınca otomatik *olarak kuruluyor*. Win95 ve Dos üzerinden kolaylıkla kurulabiliyor. Oyunun bir özelliği de 3dfx ve Matrox Mystique kartlarını tam olarak desteklemesi. Kurulum sırasında bu seçimi yapabiliyorsunuz. Tabi ki bu iki özellikli karta sahip değilseniz Vesa'yı seçmek zorunda kalıyorsunuz. Oyun içinde Options menülerinden oyunla ilgili animasyonları açıp kapama, kamera ayarları, maçın süresi, ofsayt, animasyon hızları, maçın tekrarı, dil seçimi vb. ayarların yanında kendi takımınızı yaratabileceğiniz Team Editor seçeneğini de diğer oyunlardan farklı bir özellik olarak bulabilirsiniz. Team Editor menüsünde takımınıza bir isim verip, yarattığınız futbolcuların mevkisini, adını, numarasını, kuvvetini ayarlayıp süper bir takım yaratabilirsiniz. Her futbolcu için oynayacağı mevki dayanıklılık, hız, moral, sağlık-uygunluk, akıl, pas tekniği vb. ayrıntının yanında saç ve ten rengini ayarlayabileceğiniz iki seçenek de bulunuyor. Tabi bu kadar emekten sonra yarattığınız yıldızlar karmasına teknik direktör olarak kendi adınızı ve sahaya da geçmişte maç *yaptığınız sokağın adını verebilirsiniz*. En son olarak takımın forma rengi ve bulunduğu yeri haritadan seçerek ayarlarsanız bir şey dışında yıldızlar karmanız maça çıkmaya hazır olacaktır. Takımlar ayarlandığı sayıdan (16) fazla olamayacağı için yarattığınız takımı *Create Team* menüsünde bir başka takımla değiştirmeniz gerekiyor. Aksi takdirde takımınızı haritadan seçip oynayamazsınız.

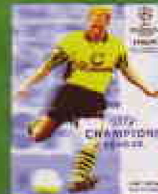




Sonuç

Oyunun maç kısmı ne kadar iyi yapılmış olsa da hareketlerin azlığı, akıcılık ve grafikleri her zaman olduğu gibi Fifa'yı aratıyor. Maç yapmak istediğinizde tek maç, lig ve kupa gibi üç seçenekten birini seçtikten sonra dünya üzerindeki 32 ülke yada içinde Fenerbahçe, A.C. Milan, Grasshopper Club, Rosenborg, Juventus Fc.'nin bulunduğu 16 ülkenin şampiyon takımlarıyla oynayabiliyorsunuz. Maç için gerekli seçimleri yaptıktan sonra gelen ekranda taktik ve strateji a*yarlarını ister hazır olan taktikler* içinden seçerek, isterse kafanıza göre futbolcuların yerlerini değiştirerek geçebilirsiniz. Maç için hareket tuşları dışında şut ve pas için iki tuş ve çok ayrıntılı kameraları ayarlamak için F tuş*ları bulunuyor*. Oyunun seviyesi de orta ayarlanmış tabi ki seçeceğiniz yada kendi yarattığınız süper takımın da buna etkisi büyük olacaktır. Ayrıca sarı, kırmızı kartlarda ilk başlarda ne kadar ilginç de gelse ilerde tekrarlanan uzun itiraz sahneleri ilerleyen saatlerde sıkıcılık kazanıyor.

Murat KARSLIOĞLU



LEVEL KARNESİ
SPOR

Pentium 75, 8 Mb., 40 MB RAM., 2x CD-ROM,52 MB HDD alanı, 1MB. Vesa ekran kartı Desteklenen: (3 Dfx veya Matrox Mystique)



No Respect

Buyur Burdan Yak!

Aklı evvelin tekine iyi bir fikirmiş gibi geldiğinden ve piyasada işleyecek başka konu kalmadığından olsa gerek birileri oturup No Respect diye bir oyun yapmış. Yapmış yapmasına da, insan hiç değilse ayıp olmasın, millet ne oluyor azıcık anlasın diye on saniyelik bir demo koyar değil mi, ama nerede öyle hayal gücü sağlam programcı.

Şimdilerde eline bir render programı ve bir kaç model uçak resmi geçiren herkes oyun tasarımcılığına soyunuyor, sonra da al başına belayı, işin yoksa bu heriflerin yaptığı oyunları açıklamak için ter dök, para harca. En azından tek tesellim potansiyel alıcıların gözünü açıp paralarını sokağa atmalarını engellemiş olmaktan kaynaklanıyor, yoksa oyun incelemek genelde öyle çok zevkli değil aksine aşırı sinir bozucu bir iş.Neyse gelelim şu oyuna, ortada görünen bir senaryo mevcut değil, eh öyleyse biz bir tane yazalım, efenim sene bilmem kaç bin bilmem kaç, insanlar can sıkıntısından olsa gerek arena sporlarını tekrar hortlatmışlar. Dövüşçüler acayip gezegenler üzerindeki tuhaf arenalarda kapışıp duruyor. Silah olarak da tuhaf hovermobil cinsi araçlar kullanıyorlar, artık yerseniz.



Ortada bir sürü tip var ve her birinin kullandığı araç kendine has, siz oyuna başlarken bu tiplerden birini seçmek durumundasınız. Şahıs resimlerinin yanında araçlarının bir resmi ve kabaca özellikleri görünüyor. Her aracın silahları farklı ve yine her birinde hafif ve ağır olmak üzere iki ayrı silah mevcut. Ancak bunlar hakkında herhangi bir fikir sahibi olmanızı sağlayacak bilgi mevcut değil, o yüzden deneyerek öğrenmeniz gerekli.

Amaç

Oyundaki tek amaç rastgele karşınıza gelen oyuncularla yapacağınız üç karşılaşmadan ikisini kazanıp bir sonrakiyle dövüşmeye hak kazanmak, arada herhangi bir araç bakım ekranı yada kutlama sahnesi yok. Aracınızı ister arkadan ister içerden görerek kullanıyorsunuz, ama bir kokpit görüntüsü mevcut değil. Ekranda kalkanlar, hasar durumu ve silahlar hakkında bilgi veren birkaç gösterge var o kadar. Aracın kontrolü klavye ve mouse yardımıyla yapılıyor, ancak belirli grupların dışında tuş seçme ya da joystick kullanma imkanınız yok. Cihazlar hover kabiliyetine sahip olduklarından dört bir yana hareket edebiliyor ve yanlamasına kayabiliyorlar, ancak kontrolü pek kolay değil, ayrıca ne hikmetse ufacık bir yokuşu tırmanmaktan bile acizler. İddia edildiğine göre oyundaki yapay zeka sizin oyun stilinizi öğrenip ona göre davranıyor, ancak içimden bir ses gökyüzüne doğru avaz avaz 'Palavraaa' diye bağırıyor. Grafikler çok kötü sayılmaz ama çok daha iyileri de var, hem de daha basit oyunlarda

Ses efektleri konusunu da isterseniz doğrudan pas geçelim. Cd'nin kalan büyük bölümü artık moda olduğu üzere kafa şişirmekten başka bir işe yaramayan synth atığı müziklerle dolu, olmasa da olur yani. Oyun Windows 95 altında çalıştırılmak için tasarlanmış, bir P-100 ve 16 mb ram, ayrıca 4x cd sürücü yeterli oluyor. Kurulum içinse hard disk üzerinde 70 mb kadar boş yer lazım. Eğer daha yavaş bir bilgisayarınız varsa Options



menüsünden grafik dozajını ayarlamak mümkün. Modem bağlantınız varsa 8 kişiye kadar olan deathmatch oyunlarını





destekliyor. Genel bir tür olarak Mortal Kombat ve Descent karışımı bir oyun olduğunu söylemek mümkün, ancak bir bilgisayar oyunu olarak alıp oynamak için sıkıntıdan ölüyor olmanız lazım. En azından oyunun ismi cuk oturmuş, No Respect yani Saygı Yok, gerçektende bunu piyasaya süren yapımcısına tüketiciye karşı hiç saygı yok !



LEVEL KARNESİ

WAR LORD

Pentium 100 ve 16 MB RAM Windows 95
70 MB HDD



Atlantis

THE LOST TALES

TAM ÇÖZÜM

Güneş milyarlarca yıllık alışkanlığından vazgeçmeyerek yavaş yavaş batıyordu. Yaşlı adam özel kütüphanesinde her zamanki gibi eski, sallanan iskemlesine oturmuş, o gün bitirdiği kitabı düşünüyor, bir yandan da güneşin batışını izliyordu. Uzun yıllar önce ilişkisini koparmıştı hayatla.. Artık bütün amacı okumaktı, sadece okumak. Kitaplar onun hayatının parçası değildi, hayatı kitaplarının bir parçası, hatta tamamıydı. En azından böylece hayatın kokuşmuşluğundan uzak durabiliyordu. Ancak böyle görmek zorunda olduğu felaketlerden, hissetmek zorunda olduğu acılardan, yok olması gereken fikirlerden, unutulması şart olan ümitlerden, başlamadan biten aşklardan kaçabiliyordu... Çok uzun zaman olmuştu, şehir yaşamının kokusunu duymayalı; unutmuştu üzülmeyi, acımayı, küçük görmeyi, utanmayı, sevinmeyi, sevmeyi... Hayır! Sevmeyi asla unutamazdı, şimdi en azından kitaplarda arıyordu sevgiyi. Bir bakıma kendini buluyordu o küflü kitapların saman sayfalarında. Kolay olmamıştı bu kararı vermek, ama doğruyu seçmişti, galiba..

Aslında, yaşamını paylaştığı anıları ve kitapları dışında bir de küçük torunu vardı. Daha sekiz yaşındaki bu genç adam arada bir bu şehirden çok uzaktaki devasa binaya bisikletiyle gelir, hem dedesini ziyaret eder hem de yiyecek getirirdi. Her geldiğinde ise mutlaka dedesinin kitaplarından bir tanesinin okur, okuyamadığı dillerdeki kitapları ise dedesine okuturdu.

Uykuya dalmak üzereydi yaşlı adam, kapının çalındığını duyunca.. Gülümsedi, hayattaki son canlı elçisinin geldiğini biliyordu..

- Gir evlat, kapı açık..

- Ah dede uyandırmadım ya ?

- Henüz değil..

- Bugün nasılsın peki?

- Her zamanki gibi evlat... Neyse, bugün okumayı istediğin belli bir kitap var mı?

- Şimdilik yok, ama geçen gelişimde şuradaki rafta gözüme küçük bir kitap ilişti, sahibi bir kabı vardı, belki onu bana okursun?

- Bir gez de bakalım şu kitaba.



- Al işte bu, dede.

- Hmmmmm, hahaha, hayret bunu görmeyeli seneler olmuştu, ayrıca bu bir kitap değil, bir anı defteri hem de çok eski bir defter...

- Anı defteri nedir dede?

- Anı defterii, anılarını ölümsüzleştirdiğin, ve yazıya döktüğün defterlerdir...

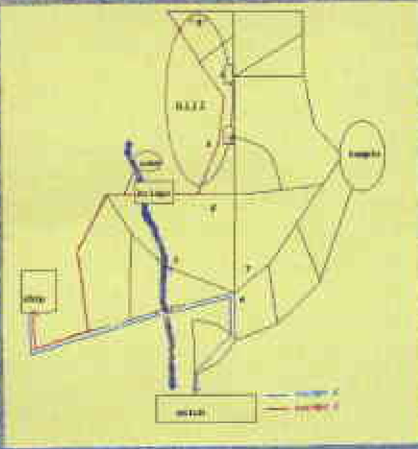
- Aaaa, çok güzel, hadi okusana, merak ediyorum, lütfen, hadi, hadi..

- Sabırlı ol evlat, önce sakin ol, sonra da şuraya geç yerleş. Dur bir gözlüğümü takayım... Hah, tamam, şimdi, bakalım ne varmış şu eski defterde, başlıyorum, hazır mısın?

- Eveeet.

- Peki o zaman:

Özellikle son testi geçmek epey zor olmuştu; ama nihayet kraliçenin özel muhafızlarından biri olmayı başarmıştım. Görevimin ilk günü saraya geldiğimde, asla tahmin edemezdim yapacağım çılgınlıkları.. Neyse, önce biraz önümde bulunan iki muhafıza ilerleyerek muhafızların yerleşim binasına nasıl gideceğimi sordum. Ama güneş rahibinin bu acımasız askerleri her zamanki kuşkuculukları ile benim yeni bir muhafız olduğuma inanmadılar. Ama bana verilen madalyonu gösterince nedense birden değişip merdivenlerden çıkmama izin verdiler.



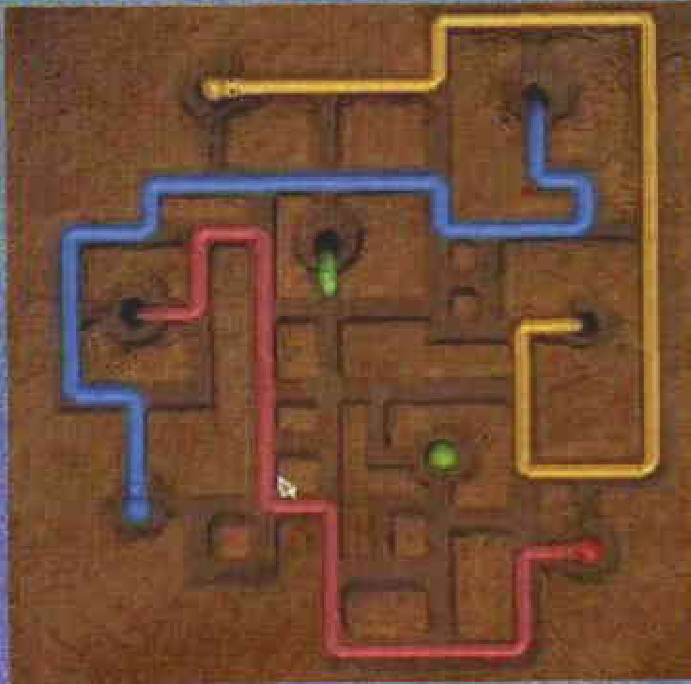
Soldaki merdivenlerden de çıkınca sarayın avlusuna ulaştım. Soldaki binanın ikinci katına çıkıp buradaki odaya girdim.

İlk Tanışma

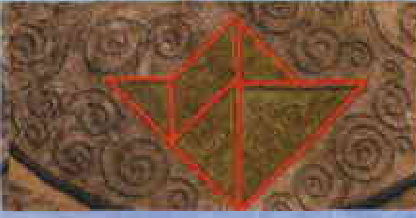
Burada Agatha ile tanıştım. Gerçekten sonra bana çok yardımı dokunacaktı. Tam konuşmanın ortasında odaya başka bir muhafız girdi. Kafası kel, alnının ortasında ise garip bir dövme vardı. Bu adamı zaten daha ilk gördüğümde sevmemiştim. Kendisine hizmet etmemi istediğinde ise bir güzel tersledim. Ama o sırada odaya giren iki muhafızın verdiği haber Meljanz'a - ki adını öğrenmek zor olmamıştı- olan kızgınlığımı hemen unutturdu: Yüce ay tanrısının kraliçesi Rhea kaçırılmış, beraberindeki muhafızlar da öldürülmüştü. Artı nedense güneş rahibi de kraliçenin askerlerinin olayı araştırmasını, hatta ve hatta saraydan çıkmasını bile yasaklamıştı. Agatha'yla devam eden konuşmamda uzlaştıktan sonra, aşağı indim ve avlu girişinin yanındaki diğer merdivenden çıkarak sağ taraftaki kadınla konuştum. Daha sonra duvara ilerleyip sol tarafta oturan adamla konuşarak kraliçenin sahile yakın bir yerde saldırıya uğradığını öğrendim. Hızla bu ülkeye geldiğim yere giderek ormana daldım. Burada rastladığım muhafızlarla da konuşup madalyonu gösterdikten sonra geri dönüp iki yol ağzından sahile saptım. Buradaki balıkçı da benim muhafız olduğuma inanmayınca madalyonu bir kez daha göstermek zorunda kaldım. Balıkçı bana olay yerinde bulduğu bir küpeyi verdi. Onla aklıma gelen bütün soruları sorduktan sonra saraya geri döndüm. Ama merdivenlerden geçmeye çalışınca muhafızlar birdenbire beni yakaladı ve güneş rahibinin olduğu hazine odasına götürdüler. Güneş rahibi izinsiz dışarı çıktığım için epey kızdı ama bir şey bulup bulmadığımı sormayı da ihmal etmedi. Tabii ki ona bir küpe bulduğumdan bahsedemezdim. Dışarı çıktığımda ilk işim Agatha'ya giderek küpeden bahsetmek oldu, ama o da bu küpenin ne olduğunu tam olarak hatırlayamayınca dışarı çıktım ve hemen ilerdeki adamla -Garcelos- uzun bir konuşma yaptım ve küpeyi ona gösterdim. Daha sonra ise aşağı inerek biraz ilerdeki Lascoyt'la bu küpe olayından konuştum ve onu da gösterdim, bu esrarengiz altın parçayla Lascoyt'dan bir hayli ilginç bilgiler öğrendim. Küpe zamanının kraliçeyi



yok etmek isteyen gizli bir örgüte aitmiş. Ayrıca kendisi ve bir kaç kişi bu olayın peşinden koşan bir başka örgüt kurmuşlar. Bana da bu örgüte katılmamı teklif edince hiç düşünmeden evet dedim. Ama önce küçük bir testten geçmem gerekiyormuş. Bana kuzu şeklinde bir sembol verip ne yapmam gerektiğini anlattı. O gittikten sonra biraz bekledim ve ilerleyerek sağa döndüm. Lascoyt muhafızı oyalarken ben de gizlice kapıdan içeri süzüldüm. Buradaki muhafıza yakalanmamak için hemen sola kaçtım ve ayak sesinin uzaklaşmasını bekledim. Sonra da şimşek gibi ilerleyip soldaki merdivenlerden çıktım. Artık güvendeydim. Odayı araştırınca buradaki bulmacayı anlamam zor olmadı. Eee, ne de olsa Atlantmoon yüksek okulunu bitirmiştim. Neyse güneş ay ve Atlantis'i -ki bu dünyanın üzerindeki sarıyla gösterilmişti- aynı çizgiye getirince biraz ilerdeki aslanın ağzı açıldı. Bana verilen sembol de tam aslanın ağzına gireydi. Gizli kapıdan çıkınca karşıma gelen tahta kapıyı da balıkçının verdiği yüzükle açtım ve ilerleyerek pencereden aşağı sıçradım. Hemen ilerde, daha önce konuştuğum oturan adama barın nerede olduğunu sordum. Ama bara gitmeden önce ufak bir işim vardı. Hemen sağdaki evden yukarı çıkarak saksıyı aşağı da volta atan muhafızın kafasına indirdim. Neyse ki bunu ikimizden başka gören olmamıştı; tabi muhafızın da gördüğünü sanmıyorum ya! Hemen aşağı inerek adamın birliğini aldım, bir bıçak bazen çok işe yarayabilir. Sonra da bara gidip Lascoyt'la muhafızın çiçeğe karşı alerjisi olup olmadığını konuşmaya başlamış-





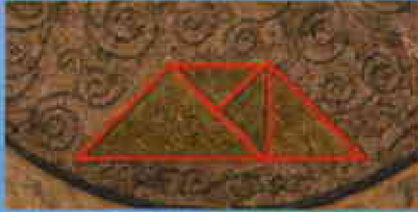


tım ki birden bire içeri öküz kafa Meljanz girdi ve muhafızlara beni öldürme emri verdi.

Hain Lascoyt!

Demek Lascoyt beni aldatmıştı! Kaybedilecek bir saniye bile yoktu. Hemen sola döndüm ve merdivenlerden yukarı çıktım. Buradaki ip yeni bıçağımı denemek için oldukça idealdi. Ama esas sonra iple Meljanz'ın üzerine uçuşumu görücektiniz. Adam çevik hareketlerim karşısında oldukça şaşırmıştı tabii... Dışarı çıktığımda bir ses bana sağa doğru gitmemi söyledi. Hızla sağa ilerleyip iki demir kapının olduğu yere geldim. Soldaki kapıdan geçerek Agatha'yla olup bitenleri konuştuk. Sonra biraz ilerdeki merdiveni aldım ve oradaki taş sıraya yerleştirdim. Yukarı çıktıktan sonra bir adım attım ve sonra da merdiveni pencereye dayadım. Karşı odadan ilerleyerek tahta kapıdan geçtim ve buradaki demir bastonu aldım. Bu yeni sopamı hemen arkamdaki deliğe merakla sokunca bir fare figürü buldum. Bunu da ilerdeki dev kedi resminin burnunun yanına yerleştirdiğimde hemen yanımda bir gizli kapı daha ortaya çıktı. Bu binayı yapanlar niye bu kadar gizli geçit yapma ihtiyacı hissetmişler ki... Neyse, bu kapının arkasındaki adam -fare yakalayıcısı- garip biriydi. Bir sürü oyunu vardı ve oyunlarından bir tanesini kazanmadan bilgi de alamıyordunuz. Oyunu başarıyla bitirince birden bire yer açıldı ve aşağı düştüm. Evet, gerçekten bu adamın garip bir stili vardı, ama kötü değildi, sadece çılgın. Odaya bakınca bir üçgenin üzerindeki yıldıza basmam gerektiğini fark etmem uzun sürmedi. Böylece tavan da gizli bir tünel oluştu. Önümde duran Neptün'ün elinden mızrağını alarak bir tünelden tırmandım. Tanrım, Lascoyt bir haindi ama bana doğruyu söylemişti. Kraliçeyi kaçıran güneş rahibinin ta kendisiymiş. Kraliçeyi nerede tuttuklarını öğrendikten sonra hızla aşağı inerek, mızrağı yerine koydum ve deliği de kapadım. Böylece kimse buraya geldiğimi anlamayacaktı. İlerdeki tahta kapıdan çıkarak binaya ilk geldiğim yere ulaştım. Buradaki muhafızın merdivenlerden yukarı çıkmasını bekledikten sonra hızla ilerleyip sola döndüm. Dümdüz gidince kütüphaneye geldim. Ama şu lanet döşemelerin çıkardığı sesler buradaki muhafızların asabını bozuyordu. Neyse ki bir muhafız sağır gibiydi de pek bir şey anlamıyorlardı. Dümdüz ilerleyerek köşeden sağa döndüm ve muhafıza kadar yaklaşarak hızla sağa dönüp bir adım attım. Hayret, beni görmemişlerdi. Sağır oldukları kadar kördü de bu muhafızlar. İşte şimdi demir bastonun yardımıyla buradaki rafları tepelerine indirdim ve pencereden aşağı atlayarak buradan kaçtım.

Stoooppp! Bi dakka! Kees! Yazarın notu: Arkadaşlar bir sorun var! O da şu ana kadar yaklaşık 7828 karakter



yazmamız! Bunun nesi sorun derseniz maksimum 20000 karakter olması gereken bir yazının 1/4'ünün anca bitmesi. Şu anda yazı işleri müdürüyle yaptığımız canlı telefon bağlantısı sonucu yazıyı acilen budaklama ihtiyacı hissettik (hissettirildik!). Bu kadar geyik yeter, artık kısa ve öz yazacağız...

Agatha'yla her konu hakkında konuştuktan sonra arkanızı dönerek bıçağı muhafızın üzerine attım. Yerde sürünen Agatha'yla tekrar konuşup onun kolundan bileziği aldım. Diğer demir kapılı bahçeye giderek merdivenle yine o karanlık odaya girdim. Tahta kapıdan geçerek gizli geçidi açtım ve aşağı indim. Tabii önce muhafızın geçmesini bekledim ve binadan dışarı çıktım. Sağdaki köşeden ilerleyip buradaki kapıdan girdim. Asansörü kullanarak yukarı çıktım ve soldaki ilk uçağa bindim. Uzun süredir koşturduğumdan burada uyuyakaldım. Bir süre sonra Agatha'nın ağabeyi Hektor tarafından uyandırıldım. Agatha'nın bileziğini Hektor'a verince beni uçağıyla Carbonek'e götürmeyi kabul etti. Uçaktan inince dümdüz ilerleyip sola döndüm ve tekrar köprüye kadar dümdüz ilerledim. Yalnız burada köprüden geçmeyip sola döndüm ve dereye daldım. Dümdüz ilerleyip buradaki yılanı birleştirdim. Tünelden ilerledim ve muhafızlık madalyonunu rahibeye gösterdim. Hemen arkamdaki sandıkta bulduğum kıyafeti giydim. Masadan da içki şişesini almayı unutmadım tabii. Mutfaktan çıkarken konuştuğum askere biraz içecek vermeseydim beni mutlaka tutuklardı. Çıkışa yakın bir yerde kraliçenin nerede tutulduğunu öğrendim. Tabii oraya giderken yoluma çıkan tüm muhafızlara da içki vermeyi unutmadım. Burada bulduğum sopayı alıp hücrenin önünde duran muhafızın kafasına indirdim. Hücrenin içerisindeki kraliçe Rhea'ya muhafızlık madalyonumu gösterdim. Sonra az önce bayılttığım muhafızı içeri taşıyarak kıyafetini giydim. Sonra da rahibe kıyafetini kraliçeye giydirdim. Kraliçeyle konuşup maskesini çıkarmasını söyledim. Mutfağa geri dönerek buradaki askerle muhafız hakkında konuştuk. Daha sonra şömineden kaçarak uçağa gittim. Uçağa yakın bir yerlerde bulduğumuz Hektor ,bize olup biteni anlattı. Kraliçeyi Hektor'a emanet ettikten sonra uçağın olduğu yere döndüm ve muhafızların üzerime çektim. İşte yine hayatım kuvvetli bacaklarıma bağlıydı. Hızla ters yönde koşmaya başladım. Dereyi geçtikten sonra bir adım daha ilerleyip boş bir yol görene kadar sağa döndüm ve bir duvarın önüne gelene kadar koştum.

Gizemli Ses!

Buradaki gizemli ses gözlerimi kapatmamı söyledi. Garip ama böylelikle muhafızlar beni göremediler. Muhafızlar gidince sesin sahibini yakından tanımak için illüzyon duvardan içeri girdim. Yaşlı kadınla konuştuktan sonra buradaki yumurta makinesini onardık. Dört yumurtayı kadına götürüp yılan bulmacasını çözdük. Yaşlı kadın benden bir zamanlar kendisine ait olan bir halkayı bulmamı istedi. Bunun üzerine ormana çıkarak köprünün yukarısındaki ağacın yanından ok ve yayı aldım. Derenin yakınlarında hayvan resmi çizilmiş bir kaya buldum. Ok ve yayı suya daldırdım. Arkamı



döndüm ve bir adım ilerledim. Ok ve yayı elime aldım. Burada beyaz domuzu beklemeye başladım. Ortaya çıkınca tek okla onu vurdum. Sonra burnundaki demiri aldım. Kaybolduktan sonra bıraktığı kanı yaşlı kadının verdiği çantaya koydum. Yaşlı kadının yanına giderek onunla konuştum. Biraz uyuduktan sonra yaşlı kadınla olan konuşmamız devam etti. Buradaki rahibeyle konuştuktan sonra mağaradan çıktım. Balıkçının kulübesine varınca onunla konuştum, sonra yine uyudum. Uyanınca ilk işim kasabaya ve oradan da kedi sembolünün yanındaki "fare yakalayıcısı"na gittim. Onunla konuşup tilt oyununu kazandım. Aşağı düşünce arkamdaki deliğe topu soktum. Ortaya çıkan görüntüyü aklımda tuttum. Ardından dümdüz ilerledim ve tahta kapıdan geçtim. Meljans'la muhafız benim için büyük bir sürprizdi. Yandaki vazoyu muhafıza geçirdikten sonra Meljans'ın bacaklarını arasından kaydım. Sağdaki kapıdan geçip soldaki mızrakla kapının açılmasını engelledim. İlerdeki tahta doğru gidip koltuğun arkasındaki bulmacayı çözdüm ki bu da daha önce gördüğüm görüntüydü. Aşağı indim, sola ve yukarı gittim. Odadaki Tangram bulmacasını çözdüm. Ortaya çıkan heykelden aldığım tangram parçasıyla da diğer bulmacaları çözdüm. Aferindi bana! Sonuncu heykelin dilini çektim, sonra da dile tırmandım. Merdivenden çıkarak sağ taraftan yabayı aldım. Bir merdiven daha çıkarak yabayla ağacın arkasını kazdım. Buradan topu alarak heykellerin olduğu odaya indim. Burada olanlardan sonra odadan çıkarak aşağı indim, dümdüz devam ettim ve merdivenlere gelince sol taraftaki yolu seçtim. Yolun sonunda yabayı bulmacaya batırıp bulmacayı çözdüm. Sonra da yeni açılan çıkıştan balıkçının evine gittim. Balıkçıyla konuştuktan sonra kristali alıp kasabaya geri döndüm .Az önce çıktığım gizli geçitten tekrar geçerek merdivene kadar yürüdüm (Deja-vu!). Geçen sefer gitmediğim koridora saparak yolun sonuna kadar ilerledim. Bulmacayı çözdükten sonra gizli kapıdan geçtim. Sola doğru giderek daha önce gördüğüm aslanlı odaya girdim. Buradaki bulmacayı yeniden çözerek (Artık iflah olmaz bir bulmaca sapığıydım!) pencereden atladım. Bara doğru giderken karşıma çıkan kadınla konuştum. Bana balıkçının kızının hangi evde olduğunu söyledi .Orada -aşağı inen merdivenlerin hemen yanındaki bina- Lona'yla konuşup Anna'yı çağırmasını istedim. (Tanrım onu ilk gördüğüm anda kalbim yerinden oynadı!) Lona'yla olan konuşmamızın ardından dışarı çıktık. Ama Anna bana inanmamıştı. Kaçmak için bana tekme atması pek hoş değildi, ama na'palım gülü seven dikenine katlanır. Yapacak bir şey yoktu, bara girdim ve buradaki uşak Tumpf ile konuştum. Her ne kadar Garselos konuşmamıza karışsa da ona aldırış etmedim. Uşağa Anna, Kreon, Kraliçe ve kendisi hakkında sorular sordum. Sonra yukarı çıkıp arkadaki sağdaki odaya girdim. Dışarıdaki sesler kesildiğinde odadan çıktım. Tumpf'un benle gelmesini kabul ettim. Hemen karşımdaki odaya girdim ve diğer insanları umursamadan sadece Tumpf'la konuştum. Kreon ve kendisinden bahsettikten sonra onu iyice kendi tarafıma çekmiştim. Odada tekrar karşılaştığım Anna ile odayı terk ettikten sonra kristali Anna'ya verdim ve inanması için muhafızlık madalyonunu da gösterdim. Daha önce gittiğim yollardan aslanlı odaya geri döndüm ve aşağı inerek binadan çıktım. Sonra yan binadaki asansörle yukarı çıkıp köşedeki çuvalı aldım. Anna'yla konuşup onu çuvala girmeye ikna ettim, sonra hangara doğru ilerleyip buradaki muhafızla konuştum. Üstün zekamı kullanıp muhafızı kandırdım. Soldaki ilk uçağa binerek, Anna' yla göklere süzüldük. İndikten sonra dümdüz ilerleyip, Iglo'lara (garip kulübeler) gittik. Oranın yerlileri ile konuşup, muhafızlık madalyonunu gösterdim. Sopanın üzerindeki ipi bıçakla kestim; sonra da yerde duran sopayı iple bağladım. Bu sopayı ise tavandaki deliğe dayadım. Dışarı çıkınca parlayan Iglo'ya yöneldim. İçeriden aldığım bulmaca parçalarını köyün en köşesindeki Iglo'nun içinde bulunan yıldızın üzerine koydum. Aşağı inip, sağa gittim. Ama yörenin halkı beni farketmiş olacaklar ki savaş naraları atarak, üzerime yürüdüler. Hayatım bir kez daha güçlü bacaklarımın elindeydi . Arkamı dönüp, hızla koşmaya başladım. Odaya girip kapıyı kitledim. Sonra da heykelin üzerindeki maskeyi alarak Anna'yı bıçağımla serbest bıraktım. Anna'yla heykel ve annesinin kristali hakkında konuşunca Anna kristali heykelin gözüne tuttu ve ne gördüğünü söyledi. Ben de o anda yerdeki mozaiğe bakmaya başladım. Sonra sırasıyla bütün mozaiklere baktığımda hayret verici görüntüler gördüm. Altarın üzerindeki heykeli alarak dışarı çıktım. Kasabanın olduğu yöne değil, sağ tarafa doğru ilerledim. Ayının yanından sola saptım. Buz dağının etrafından dolaşarak ayının mağarasına geri döndüm. Ayı belirdiğinde buzdağına doğru kaçarak tekrar etrafından dolaştım. Mağaradan içeri girerek muhafızı uçmaya zorladım. İndikten sonra pilotla tekrar konuştum. Aşağı inip önce pilotla,





sonra da şefle konuştum. Biraz ilerleyip taş evin yanında durdum. Buradan ipi aldım. Taş evin yanındaki yengeç sepetinden birer yengeç seçtik. Önce kırmızı, sonra beyaz, sonra da kahverengi akrepleri seçmem benim yararıma oldu. Şefin akıbetine uğramak istemezdim doğrusu... Şefle konuşmamın ardından ona altın heykeli gösterdim. Biraz yukarıdaki devrilmiş dev heykelin yanına gelip şeften tanrıları hakkında bilgi aldım. Bu sırada büyük bir sürpriz oldu ve Hektor uçağıyla geldi. Heykelin ucuna ipi bağladım, sonra Hektor'la konuşup uçağın bu dev heykeli kaldırıp kaldıramayacağını sordum. Hektor bu konuda benden yardım istedi. Beraberce uçağı kaldırmaya çalıştıysak da işe yaramadı. Bir kez daha denememiz de fayda etmedi. Şef bize kızının bu işi daha kolay yapacağını söyledi. Biz de şefin önerisini kabul edip aşağıdaki bota bindik ve şefin kızıyla konuştuk. Onun da yardımıyla heykeli kaldırmayı başardık. Şefe bizi gerçek tanrı heykelinin olduğu yere götürüp götüremeyeceğini sordum. Teklifini kabul edip Hektor'u rehin olarak bıraktım. Bota gidip üç gün üç gece okyanusta yolculuk ettik. Heykelin olduğu garip adaya ulaştığımızda şef ve kızı geri döndüler. Ben ise taş geçide doğru ilerleyerek hemen önündeki bulmacalardan bir tanesini daha çözdüm. Üst sıraya sırasıyla mavi, kırmızı, sarı ve yeşili; orta sıraya kuş, yaban domuzu, balık ve yengeci; alt sıraya ise dünya, yıldızlar, ay ve güneşi yerleştirdim. Açılan geçitten ilerleyerek geçidin başındaki kadınla konuşmaya çalıştım. Bana yanıt vermeyince herhangi bir koridora doğru yürümeye karar verdim. Ama bir süre sonra Kreon'un hologramı karşıma çıkarak bana saldırdı. Geri dönüp kadına Kreon'u sordum. Ona küreyi verip yine herhangi bir koridora ilerledim. Sonra karşımda duran garip küpü inceledim. Küple konuştum, ondan aldığım küreyi kullanarak yerdeki taşı etkinleştirdim ve onun yardımıyla yukarı çıktım. Sağa doğru ilerleyip eksik taşın olduğu noktadan aşağıya indim. Buradaki taş geçitten ilerleyerek üzerinde mum olan sopayı aldım ve spiral piramitin olduğu odaya geri döndüm. Piramitin etrafına dönerek mumu yerleştirdim. Küreyi de piramitin en yukarısına koydum. Yeni açılan çıkıştan geçerek az önceki kürenin kalan parçasını aldım. Kendimi uçağımda buldum birden. Balıkçının kulübesine gidip onunla konuştum. Sonra tekrar uçağıma binerek Kreon'un uçağına yaklaştım. Çağrıya kulak asmadan geminin kenarına kadar geldim ve bıçağımla Anna'nın iplerini



kestim. Bu sırada Meljans'ın üzerimize geldiğimizi farkettim. Hızla sağa dönüp ileri doğru kaydım, böylece Meljans da gecikmiş sonuna kavuştu. Sonra uçağa binip saraya vardım. Aslanın olduğu odaya gittim. Bulmacayı çözüp "Fare yakalayıcısı" ile konuştum. Kütüphaneye giderek ikinci kattaki balina iskeletinden yunus gözünü aldım. Bu binanın çıkış kapısının yanındaki kapıdan Neptün'ün heykelinin olduğu odaya gittim ve yunus gözünü yunusun göz yuvasına soktum.

Son Labirent

Böylece bu çılgın yolculuğumun son labirentine ulaşmıştım. Labirentteki minatour hologramının olmadığı yönlerden giderek tam merkeze ulaştım. Hala o labirent gözlerimin önünde: Minatour görene kadar ileri gittim, sola döndüm, ilerledim, sağa döndüm, duvara kadar gittim, sola döndüm. Bir adım atıp sola döndüm, bir adım daha ilerleyip sağa döndüm, tekrar bir adımdan sonra sola dönüp duvara kadar ilerledim. Sağa dönüp Minatour görene kadar ilerledim ve son bir kez sağa döndüm. Karşımda Kreon korkunç ışın silahı ile beni öldürmeye çalışıyordu. Daha önce almış olduğum mavi eli Kreon'un silahına yöneltince silahı patlattım. Kreon orada bulunan ufak geçitten yandaki odaya kaçınca ben de onu takip ettim. Ve işte dehşet verici bilgeliğin gücü karşımda duruyordu. Mavi eli ona da yöneltince garip bir yaratığa dönüştü. Tanrım, çok korkunç gözüküyordu. Hemen arkamı dönüp kaçtım, ama Kreon benim kadar şanslı değildi. Odadaki yerde duran küreyi alıp canavara doğru fırlatınca, birden bire yaratığın küreye girdiğini hayretle gördüm. Vee, ve, artık Atlantis kurtulmuştu, ama ne yazık ki sonsuza kadar...

Atlantis'in dünyaya bıraktığı son miras ise yaratığın hapsolduğu küre, ben ve balıkçının güzel kızı Anna'ydı... Ve tabii bir de bu defter...
- Seth

- Hmmm, çok ilginç bir hikaye.. Dede gerçekten böyle bir yer var mıydı? Yani Atlantis gerçek miydi?

- Kim bilir evlat, belki...

Küçük çocuk kafası karışık eve giderken adam gülümseyerek özel sandığına yaklaştı ve içini açarak elleriyle yavaş yavaş küreyi kaldırdı. Bir şeyin hareket ettiğini görünce içi rahatladı. Hala oradaydı, güvende ve onlardan uzakta....

Tam o sırada güneş battı.

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@PEmail.net & quedrus@Pemail.net

LEVEL KARNESİ
ADVENTURE

Windows 95/NT ve DOS P-90 işlemci ve 16 MB RAM
30 MB HDD ve 4X CD sürücü

PERFECT WEAPON

"IMAGINATION IS...

Harika silah! Ne güzel bir ismin var, bittim doğrusu. Yani bu ne büyük hayalgücü, bu ne muhteşem yaratıcılık böyle! Herhalde bayağı bir düşünmüşlerdir yaratıcıların, bu ismi bulmak için... Bu çok orjinal adını insanlık tarihinin en eski oyun türüne sahip olman da bir güzel tamamlıyor: Beat'em up! Kısacası ilerle ve öldür; zaten başka ne beklenir ki senden!. Ya senaryona ne demeli, yok dünyayı koruma örgütünün, dövüş sanatlarında uzman bir numaralı gizli ajanıymışsın da, yabancı bir dünyaya garip bir şekilde ışınlanıyormuşmuşsun, sonra da burada hayatta kalmalıymışmışsın da... Ne güzel! Gerçekten çok şaşırtıcı! Hadi amacını da tahmin edeyim: her bölümde teleporterları bularak çıkışa ulaşmak! Söyle de yaratıcılarına, oyuna bir kaçırılan sevgiliyi koymayı unutmuşlar!...

Tanrım! Bu ne güzel grafikler böyle! Şu alıcılığın, şu render edilmiş backroundların, şu üç boyutun atmosferine yansıyışına bak! Söyle bana başka nerede bulabilirsin bu grafiklerini, hangi oyunda var bu animasyonlarının akışkanlığı, yumuşaklığı. Ya müziklerin! Muhteşem! Dövüşürken farklı, yürürken farklı müzik, hem de gaza falan geliyor insan! Ve tabii ki seni tek kamera açısından oynamak levelsız bir ay geçirmek gibi bir şey olurdu. O programlanan her kamera açısı sana acayip zevk katmasının yanında senin satışlarını da arttıracağı kesin, di mi?...

...MORE IMPORTANT THAN...

Pöh, kamera açısıymış o ne öyle be! Alone in the Dark 1'dekiler bile daha iyi. Ya o kamera açısı buglarına ne demeli! Ekranın ta öbür ucuna gideyim, hala aynı yeri göster, hoop kardeşim biz burdayız, duyuyon mu, ne o öyle aynı yerde takıldın. Kim senin programcın, söyle de gidip bir güzel iyi dileklerimi belirteyim! Grafiklerden aldığın artıyı sağolsun Bug'ın yok etti. Eh, hani müziklerin de çok kötü değil, ama Atlantis'inkiler var ya Atlantis'inkiler, en az beş basar! Peki diğer bir ayrıntı: Mademki bir dövüş oyunu olacan, söyle bakalım nerede senin silahların? Ha, hadi yanıt versene, tabancaydı, sopaydı, oktu, yaydı, bazukaydı, nerede bunlar?!.. Yok di mi? Sakat doğmuşsun sen sakat, doğmadan ölmüşsün be koçum, yazık sana!...

Doğrusu sendeki dövüş hareketlerinin gerçekçiliğini hiç bir oyunda görmedim. O seri, uçan, kayan tekmelerin, o sağ-sol yumrukların, aparkatların, adamın üzerine yatışların ve geriye doğru parandelerin gözümü doldurdu desem yalan olmaz. Hem de bu şahane hareketlerini yapmak tereyağından kıl çekmekten daha kolay: üç kere "X" tuşuyla hızlı hızlı tekme, üç kere "A" tuşuyla seri yumruk, "SPACE" + "Z" veya "X"le uçan tekme, "SHIFT" + "Z" veya "X"le yerden tekme, "SHIFT" + "A" + "S" ile yerden combo yumruk atıyorsun: "S" + "X" veya "A" + "Z" ile tutup fırlatıyorsun; geri + yumruk veya tekme tuşuyla da geriye vuruyorsun. Ayrıca 3. bölümünden sonra "Z" + "X" veya "A" + "S" sonrasında "SHIFT" + "Z" + "X" ile de yeni yeni hareketler yapıyorsun. Tabii ki seni Medikit'lerin, güç arttırıcı eldivenlerin ve Cyborg'a dönüştüren zırhın olmadan düşünemezdik bile: "N" tuşuyla normal, "F" tuşuyla farklı moda geçmen de Relentless'i hatırlatmıyor değil hani. Harika grafik, iyi müzik, güzel animasyon, çeşitli hareketler! İşte tüm istediğim buydu...

...KNOWLEDGE" -A.E.

Daha yavaş yürüyemezdin herhalde, utanmasan emekleyeceksin! Sözde en iyi gizli ajansın ha! Yerim senin ajanlığını! İyi tamam, koşma modun var, ama kullanışsız olduktan sonra ne halta yarar ki! Ayrıca maşallah monotonluğun da neredeyse hat safhada. Abi her bölüm sadece iki tür düşman çıkıyor ya! Final Fight'da bile daha çok çeşit var! Çöpsün sen çöp, bir kere türünden kaybediyorsun sen. Hadi git, gözüme gözükme bir daha!...

Hayıırrr!!..., Tanrım! Ben kimim, neyim, neredeyim, niye niye??!!...

P.S: En yakın psikolog hangi taraftaydı? Şizofrenim azdı yine...

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@PEmail.net & quedrus@PEmail.net

LEVEL KARNESİ

DÖVÜŞ

Windows 95
Pentium 90, 8 MB RAM, PCI ekran kartı.

Twinsen's Odyssey
Little Big Adventure 2

TAM ÇÖZÜM - BÖLÜM 2



Oyunun tam çözümüne geçen ay kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Eve gidip karınızla konuşun. Baladino'nun projesini bitirip tamamladığı jetpack'i Package Claim'a gönderdiğini söyleyecek. Package Claim'e gidin. Asansörlerden aşağıya inin. Yönleri gösteren oklarla kutuyu taşıyıp bir üst kata çıkarın. Burada uyuyan adamla konuşun 102 para karşılığı paketi yukarı taşıyacak. En üst kata çıkıp jetpack'inizi alın. Üs ilan ettikleri Temple Park'a gitmeden önce Weather Wizard'la konuşun. Sizin Lightning Spell'e ihtiyacınız olduğunu söyleyecek ve bu büyüyü yapmak için sizden bir şeyler isteyecek. Şimdi Desert Island'daki limana gidin ve yandaki tahta kutuların yanından ajana hedef olmadan geçip sahildeki çanı çalın (bu çanı Dinofly'ın adaya indiği yerdeki çanla karıştırmayın, çünkü ikisi de farklı). Mağaraya gidip büyü için gerekli şeyi oradan alın. Sonra bunu Weather Wizard'a götürün ve kazana atarak Lightning Spell'i alın. Buradan hemen sonra, adadaki restoranda gidin. (yer altından gidip sağ üstteki asansörden çıkarsanız ilerde sağdaki kapı). Barın arkasındaki fıçıdan anahtarı alıp, Kilitli kapıyı açın. Burada pek görünmese de kasaların arasında giderken bir çukur olacak. Buradan aşağıya düşünce lağımın ortasına ineceksiniz. Pyramid Key'i belirli olan yere yerleştirin ve içeri girince büyük parlak bir küre göreceksiniz. Lightning Spell'i kullanarak küreyi kırın ve içinden çıkan Sendell's Ball'u alın (bunu yapmanız için büyü gücünüzün tam dolu olması gerekli). Tekrar Dinofly'a gidip Desert Island'a uçun ve otelin yanına gelin. Eğer çatıdaki dürbünden baktıysanız ilerde bir adacık görmüşsünüzdür. Şimdi jetpack ile o adaya gidin. Yarasaya ve ateş toplarına yakalanmadan ortaya gelip kazıkların üstünden atlayın ve içerdeki iki iskeleti de öldürün. Sol taraftaki kolu çekin. Sonra ortadaki kutuyu sürükleyerek sağ üstteki asansörün üstüne çıkarın ve üst kata taşıyın. Sola doğru sürükledikten sonra diğer kutuyu da iterek onun üstüne çıkarın ve ikisini beraber, çıktığınız asansörün üstüne getirip üst kata atlayın. Yan tarafa geçince iki iskelet göreceksiniz. Onları öldürüp aşağı inin ve çıkan büyük ejderhayı da vur-kaç taktiğiyle öldürün. Köşede çıkan koruma büyüsünü alın. Bu jetpack'inizle uçarken korunmanızı sağlayacak. Fakat çok zorda kalmadıkça kullanmayın. Şimdi Emerald Moon'a gitmenin zamanı geldi. Temple Park'a gidip içerdeki mağaraya girin. İsterseniz önce yürüyerek tren yolundan gidip, okları yolu bir alt kata girecek şekilde ayarlayın. Alt katta ilerlerseniz merdivenle inilen kilitli bir kapı göreceksiniz ve bunun anahtarı da yan yana duran ve ateş topu atan iki heykelin ortasındaki sandıkta. Buraya trenle gelip üstüne zıplayın ve aldığınız anahtarla kapıyı açın ve karşınızda uzay üssü. Şimdi sağa doğru ilerleyip uyuyan bekçilerin yanındaki masadan anahtarı alın ve yuvarlak masanın üstündeki aleti kullanarak iniş şifrenizi öğrendikten sonra ilerdeki kapıyı açarak bir yana geçin. Burada da bekçileri öldürün ve bir anahtar daha alın. Şimdi asansörle üst kata çıkın ve jetpack'inizle elektrikli yolun üzerinden geçin ve düğmeyle elektriği kapatın. Muhafızı öldürerek anahtarı köşedeki alette kullanıp içinden çıkan diski aldıktan sonra geri dö-

nüp geminin içindeki yerine yerleştirin. Üsse indiğinizde demin öğrendiğiniz şifreyi söyleyerek iniş iznini kabul ettirin. Köşeden açılan odadan uzay elbisenizi giyin ve indikten sonra muhafızları öldürüp, girebildiğiniz tek



kapıdan içeri girin. Mavi ışık saçan odaya girince üzerinizde elbiseyi çıkaracak ve içeriye girebileceksiniz. Buradaki ekrana bakarak gitmeniz gereken yer hakkında bilgi alın ve bunu Magic Slate'e kopyalayacaksınız. Tüm kırmızı düğmelere basarak onları yeşile çevirin. Şimdi rahatça her yere gidebilirsiniz. Baladino'nun hapsedildiği yere gidip onu ve uzaylı arkadaşını kurtarın. Arkadaşınızı takip ederek onu dışarı çıkarın (bu arada uzaylı dostumuz öldürülecek). Onun aracıyla yol alırken benzininiz bitecek ve adaya çakılacaksınız. Mucit size gemi ve sizin jetpack'inizi güçlendirmek için ekstra bir gaz bulmanız gerektiğini söyleyecek. Burada Island Cx'i sorduğunuzda bir tek uçan geminin sahibi yaşlı adamın sizi oraya giden birinin yanına götürebileceğini anlayacaksınız. Bunun için 100 zlito toplamamız lazım. Çöp kutularını ve saksıları karıştırıp en az 7 zlito toplayın ve kapısında bir timsahın beklediği kumarhaneye girin. İçerde kollu kumar makineleri deneyerek anahtar kazanana kadar oynayın. Anahtarı kazanınca yan odaya geçip çarkı feleği çevirin. Bundan sonra üzerinize saldıracaklar. Eğer normal yollarla öldüremiyorsanız koruma büyüsü yapıp saldırmayı deneyin. Onları hakkından gelince yeni bir yer açılacak fakat oraya gitmek için gaz alıp jetpack'lerimizi güçlendirmemiz gerekecek. Topladığınız parayla şimdi yaşlı adama gidip, Celebration'da başı sarılı adamla konuşun. Üsse geri dönüp hemen taksiden inince ilerdeki bara gidin. Etraftaki korsan görünümlü korumaları öldürünce içlerinden çıkan anahtarla sağ üstteki kapıyı açarak Mike ile konuşun. Tekrar taksiye binerek biraz gaz bulmak için Francos adasına gidin. Burada girdiğiniz dükkandan kazmayı alın. Diğer evde büyük çocukla konuşun ve gaz rafinerisinin önündeki boruların üstüne basarak çitlerden içeri atlayın ve rafineriye girin. Burası sizi zorlayacak bir bölüm. Ekranda gördüğünüz vanaları çevirerek çıkan gazları bir süre için durdurabilirsiniz. Bunlara yakalanmadan ilerleyin ve duvarlardaki kırmızı kutunun içinden aldığınız anahtarla kapıyı açın. Gazı almadan bir önceki ekranda kapının arkasında köpekleri göreceksiniz. Köşedeki yere zıplayıp ateş ederek bilim adamını vurun ve yine ateş ederek içincen çıkan anahtarı da alın. Şimdi gazı aldıktan sonra odadan çıkıp onu düşen aracın yanına götürün. Baladino Jetpack'ı bizim için geliştirecek. Şimdi iki yolunuz var 1)Kumarhanenin içinden geçebilir 2)Köprüyü koruyan bekçiyi öldürdükten sonra kumarhanenin arkasındaki yerden nehrin üstünden uçarak da geçebilirsiniz. Şimdi ilerleyip oteli bulun ve içerdeki komiyi öldürüp, anahtarı alın. İlerdeki adamlara Mr. Jhonny Rocket'ı sorun. Onunla konuştuğunuzda bir yüzük verecek ve bizi kumarhanenin yanındaki dükkana gönderecek. Dükkana gidin. Memory Reviewer'ı alın ve adama yüzüğü göstererek isyancı olduğunuzu söyleyin. Bizi gizli geçitten içeriye alacak. İçerdeki üste adamaların hepsiyle konuşun ve Laser Gun'ı alın. Fakat bunun çalışması için Celebration adasından bir kristal almamız gerekecek. Adaya gidin ve yukarıda soldaki yolu takip ederek akan lavların üstündeki taşlara basarak ejderhanın yanına kadar gelin. Burada jet - protection Spell'i kullanarak yanından geçin ve yeşil kristal kayaları kazmayı kullanarak kırın ve laser pistol'unuz artık hazır. Francos adasına geri dönün ve çitlerin üstünden atlayıp önünde iki askerin beklediği yerden içeri girin. İki tane kapalı kapı göreceksiniz. İlerdeki düğmeler sırasıyla yukarı, aşağıya, yukarı, aşağıya olacak şekle getirince kapılar açılacak ve geldiğiniz yerde 4 kollu bir yaratık göreceksiniz. Burada goril size saldırınca, attığı kutuların üstünüze düşemeyeceği bir yere saklanın ve laserle onu öldürüp içinden çıkan anahtarla asansöre binin. Geldiğiniz yerde bekçileri geçip içeri girin ve bilim adamını "Discreet" modunda top atarak öldürün ve yine aynı şekilde kola basın. Buradan çıkınca anların köyüne gitmemiz gerek fakat bundan önce Construction Co. Building'ın yanından geçip sağda-





ki madene girin. İçerde gezip tüm gem'leri toplayın (en az 6 tane) ve ilerde işinize yarayacak glove'u (eldiven). Biraz daha dolanıp anahtarın kırılmış bir parçasını bulun. Burası Super Proto-Pack'inizi denemek için ideal bir yer denebilir. İşiniz bitince dışarı çıkın ve ilerden sağa dönerek diğer mağaraya girin. Mağarada bir sizden bir dilim tart isteyecek. Sol taraftan ilerleyin ve fare adamdan tart alın (pek hoşunuza gitmeyecek). Adama istediği tartı verip Dark Monk mabedinin anahtarını alın ve kilitli odaya girip içerdekilerle konuşun. Buradan çıkınca sağdaki odada bir adamla iki çocuk göreceksiniz. Adamla konuşup Ferriman'i çağırmak için gerekli şarkıyı öğrenenin ve dışarı çıkıp köşedeki kıyıya geldikten sonra şarkıyı söyleyin. Ferriman gelince 4 gem karşılığı bizi haşerelerin adasına götürecek. İlerdeki gem'i alın ve ilk gördüğünüz sinekle konuşun. Bizi kraliçenin yanına götürecek. Yüzüğü ona gösterin. Kraliçe onların saffına katılmak için bir teste katılmamız gerektiğini söyleyecek ve kendinizi arenanın ortasında bulacaksınız. Üstünüze gelen demir topları tekmeleyip için çıkan anahtarı bulun ve doğru kapıyı bulana kadar kapıları açın. İçerden seri ateş eden bir silah çıkacak. Oh no!! İmparatorluğun saldırısına uğradık. Duvardaki deliği bulana kadar saldırganları öldürüp ilerleyin ve delikten çıkın. Burada da yukarıdan paraşütle saldıracaklar. Onları da geçip yanından geçtiğiniz askerin arkasından ve köprünün girişindeki iki gem'i alın(çok lazım olacak). Köprüden geçerek yukarı çıkın ve adamla konuşun. Yukarıda uçan canavarın size attığı fireball'ları glove'u kullanarak ona geri atın. 5 vuruştan sonra öleçek ve sizde içinden çıkan anahtarla adamın yanındaki kutuyu açın ve anahtarın kırılmış bir parçasını daha alın. Şimdi geri dönün ve duvardaki deliğin yanından aşağı sallanan iple dışarı çıkın. Burada köşedeki bombacının yanındaki gem'i de alın. Köşeye gelince tekrar şarkı söyleyip Ferriman'i çağırın ve Volcano adasına gidin. Şimdi kraliçeyi kaçırıp Building Company'e hapsetmişler. Bizimde onu kurtarmamız gerekiyor. Bunun iki yolu var. Biri madende üzerine elmasların döküldüğü banda atlayarak yan odaya geçin ve buradaki kolların ikisine yukarı çekin. Bu sayede kutuların kapakları kapanmayacak ve sizde içine kolaylıkla girebileceksiniz. Yan odaya geçince kutudan çıkıp merdivene atlayarak çatıya ulaşın ve yanda görünen deliğe atlayın. İşte kraliçenin kapatıldığı yerdesiniz. Diğer bir yolda Building Company'e girerek ulaşmak. Burada girdiğiniz odalardan birinde heykeli iterek içerden 150 zito'da kazanabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir yer, önünüze çıkan bir kapı siz içeri girince kapanacak. Elinizdeki pengueni göndererek kapıyı açabilirsiniz. Birinci yol daha kolay gözüküyor. Kraliçeye ulaşınca ondan anahtarı alın. Mosquiette adasına geri dönünce ve kraliçenin tahtına başkasının oturduğunu göreceksiniz. Yanındaki korumalarına saldırın. Eğer büyü gücünüz tam ise büyü yapıp onları öldürün, eğer değilse normal yollarla öldürmeye çalışın. Ölünce büyü gücünüz zaten tamlanacak ve sizde büyü yaparak size saldıranların hepsini öldürebileceksiniz. Aldığınız anahtarı taht üzerinde kullanarak yan odaya geçin. Burada askerleri geçerek ilerleyin. Karşınıza seçmeniz gereken iki kapı çıkacak. Sağdan giderseniz bir tane yaratıkla karşılaşıp hızlı geçebilirsiniz. Soldan giderseniz iki yaratıkla karşılaşırsınız fakat bunun yanında hak da alabilirsiniz. Eğer yeterli hakkınız varsa sağdan ilerleyin. Sudan çıkan yaratığa aynı metodu uygulayıp glove ile öldürün. Jetpackla uçup ilerdeki kolu çektikten sonra kapıdan geçin. Yukarı çıkınca adamları öldürün ve ilerleyip merdivenden çıkın. Burada size topla ateş eden bir alet göreceksiniz. Ondan uzak durun ve askeri öldürüp içinden çıkan anahtarla kapıyı açıp içeri girin. Şimdi sağınızdaki askeri öldürün ve kutuların üstüne çıkıp ilerdeki adamı da top atarak öldürün. Yukardan ateş edenlere hedef olmadan merdivenden çıkın ve top atarak solunuzdaki vanayı çevirin. Şimdi açılan kapıdan geçin ve "Discreet" modunda bidon-



ların arkasında eğilerek saklanın. Onlar konuşurken fırlayıp ilerleyin ve vanayı çevirip kapıdan geçin. Duvardaki kırmızı kutudan anahtarı alın ve korkak topçuyu makineliyle vurun (içinden 4 hak çıkacak) ve ilerleyip sağdaki kapıdan geçin. Aşağı indiğinizde imparatoru öldürün. Fakat o son bir çabayla kolu çekecek ve ölecek. Sandığın içinden çıkan kılıcı alın. Demin yanlarında sakladığımız iki adamı kılıçla öldürün ve yandaki odadan yukarı çıkın. Buradaki diski alıp dışarıdaki uzay gemisinin içinde, yerine yerleştirin. Yere indiğinizde yan kapıda bekleyen korsanları öldürüp içeriye girin. İçerde önce en sola sonra da en yukarı doğru çıkın. Büyük bir odaya geleceksiniz. Buradaki korsanları öldürünce büyük büstün içinden bir yaratık çıkacak. Onu da kılıçla öldürün ve aldığınız anahtarla sandığın içindeki kırık bir parçayı daha alın. Aynı yolu takip edip dışarı çıkın ve Francos adasına gidin. Burada hemen sağda yanında köpek kulübesi olan bir ev göreceksiniz. Kulübeden anahtarı alıp eve girin ve evdeki camlı dolabı açın. İçinden çıkan kağıdı okuduğunuzda aradığınız notlar olduğunu anlayacaksınız. Eğer bu notların tarif ettiği yeri anlayamazsanız bir de bunu deneyin. Adanın solundaki ağaca sırtınızı dayayıp ilerleyince biraz ilerde (5-6 adım) suyun kenarında bir çukur fark edeceksiniz. Burayı kazmayı kullanarak kazın. İçinden kırık anahtarın son parçası çıkacak ve tek bir anahtar oluşturacaklar. Şimdi büyü gücünüzü de bir kademe arttırmış oldunuz ve böylelikle daha güçlü ve öldürücü fireball atabileceksiniz. Celebration adasına gidin ve tapınağın ortasındaki yere anahtarı yerleştirin. Dark Monk diye beklediğimiz adamın bizim baş düşmanımız FunFrock olduğunu göreceksiniz. O zaman onu öldürmemiz gerekecek. Karşınıza çıkan yaratıkları ve Teleport'ları penguenleri kullanarak yok edin. Soldaki monitörleri 2,1,4,3 sırasıyla kapatın ve kırmızı şalteri indirin. Büyücüler serbest kalacak ve size yardım etmek için bir kapı açtıktan sonra geri gelmek üzere şimdilik gidecekler. Sizde açılan yerden geçin ve yukarı çıkın. Karşınıza çıkan yaratıkları öldürerek FunFrock'un olduğu ekrana gelin. Funfrock sizden hızlı davranacak ve çocukların bulunduğu kafesi aşağıya gönderecek düğmeye basacak. Sonra sizde aşağıya inin ve açılan delikten aşağıya atlayın. En alt ekrana ulaştığınızda FunFrock'u tekrar göreceksiniz ve bu sefer çocukları lavın içine gönderecek olan zinciri kesecek. Onu ve gerçek FunFrock'u öldürdükten sonra sizde lava atlayın ve işte mutlu son.







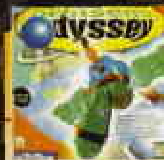
Olmak yada olmamak, işte bütün mesele bu

Bu açıklamayı, oyunu önceden edinip, Level'ın yardımıyla bitirenleri yada oynayanları düşünerek diyorum ki (herhalde aranızda oyunu almadan masal gibi, açıklamayı okuyanlarınız yoktur. Varsa bile hâlen çok geç değil, gidip alın kardeşim!). Evet gördünüz işte oyunun grafikleri, sesleri, atmosferi süper ve neredeyse kusursuz denebilir. Öyleyse Lba 2, şu anda ne alayım diyenlere de ısrarla tavsiye edebileceğiniz bir oyun (Bakkalınızda ve marketinizde ısrarla arayınız).

Kısa Kısa:

Kim Alır : Bi kere ben aldım, sen aldın, o aldı. Daha ne diyim. Arcade adventure'cılar ve ilkini beğenenler.
Orjinalite: Little Big Adventure başlı başına bir orjinalite.
Grafikler : İyi (4/5)
Müzik : Ses efektleri (3/5)
Arabirim : Menüler, yönetim oldukça kolay ve basit

Murat Karslıoğlu
trance_tr@hotmail.com



LEVEL KARNESİ
ARCADE ADVENTURE

DOS, PENTIUM 90, 16 MB RAM, 45 MB HDD, 4XCD-ROM



INTERNET'TE OYUN

X-WING vs. TIE FIGHTER



-Yapamıyorum usta, çok zor görünüyor...

- Başarabilirsin genç Sıkayvolkır, yeter ki kendine güven ve gücü hisset!

- Peki usta deneyeceğim (kolaysa sen hisset küçük şey!)

- Yap ya da yapma, ama deneme, evlat! (sen sanki yapsan noolur, yapmasan nooolur..)

- Ama mestır olmuyor, olmuyoor, olmuyoooooooooooor!!..

- Çık o zaman çık, sen ne biçim cedaynaytsın, bi install edemedin şu oyunu, kabiliyet düşmanı, gel de öğren şu işi!

- Ne kızıyon yaa, bana ööle dağ tepe tırmanmayı, milletin zihnine girmeyi öğreteceğine bilgisayar kullanmayı öğretseydin, şimdi bu durumda olmazdık.

- sessiz ol da beni dinle genç Sıkayvolkır, birazdan install'dan Internet'e her türlü bilgiye kavuşacaksın

....

Bir ay sonra...

- Usta, her şeyi çok iyi uyguluyorum, fakat bi türlü imparatorluktaki adamlarla oyun oynama fırsatını bulamadım.

- Hmmmm, browser'ın Internet Explorer mı, genç Sıkayvolkır ?

- Hayır, usta ama bunun ne önemi....

- Daha öğrenmen gereken çok şey var Luk.. Önce I.E.'ı aç... Tamam şimdi başlat'tan programlar ve lucasarts-x wing vs. tie fighter ve LEC Multiplayer Home Page'e gel... Afferiin, ne çıktı karşına?

- Aaaa bizim pilotlar bunlar, bak şurdaki Bo Heng değil mi?

- İyi iyi, şimdi oralarda bir yerlerde kırmızı yanıp sönen bir yazı olacak, bas bakim onun yanındaki "here" yazan yere.. Şimdi de ortaya çıkan üyelik formunu doldur... Güzeel, artık beleşten oyun oynayabileceğin "zone"a üyesin. Ardından zone'un software'ini çekmelisin. Yalnız oldukça uzun sürebilir dikkat et, internet bağlantın kaç?

- 46700 gigaherz, usta..

- Tamam, ama yine de 17 mikrosaniye beklemen gerek. Sonra da üyelik programını çek.... En nihayet her şey hazır.. Peki sen hazır mısın, Luk?

- Sanırım evet...



- Hadi bağlan o zaman www.zone.com'a ve "play games"e gel. Şimdi de üyelik ismini ve şifreni yaz. Karşına çıkan ekranda Games'den x vs. t'yi seç. İşte artık oynayabilirsin, genç cedaynayt adayı..

- Şu yandaki Zone Message kısmı da nedir, yüceler yücesi yodo...

- O kısımdan diğer pilotlara mesaj yazabilirsin...

- İyi de biz bunu zaten beynimizle yapmıyor muyuz?

- Evlat o gerçek uzayda işe yarıyor, burası siber uzay..... Şu yandaki kişiler var ya, işte onlarla uçabilirsin. Bunu için ortadaki kutulardan bir tanesine girip "host" de. Böylece ev sahibi olursun ve senin istediğin şartlarda oynarsın. Yok ben "host" olmakla uğraşamam diyorsan, birilerinin girmesini bekle ve oraya "join" yap..

- Ya sonra?

- Sonra da oyunun başlatılmasını bekle tabii daha önceden CD'yi drive'akoymuştun, di mi?

- Tabii ki de mestır.

- Güzel, yavaş yavaş öğreniyorsun genç sıkayvolkır. Şimdiki ekranda ,sol tarafta gördüğün gibi, takım arkadaşlarınla (ya da düşmanlarınla) geyik yapabilirsin. Buradaki konuşmaları iyi dinle de, rakiplerini tanımaya çalış. Size eşlik edecek gemilerinizi, silahlarınızı seçtikten ve Brifing'i dinledikten sonra da uçuşa geç. Şimdi ben ışın kılıcımla karpuz kesmeye gidiyorum, bu arada eğer daha düşük hızda bağlanacak olursan oyunun "config" ayarlarından detayları düşür, böylelikle hız kazanırsın.

- Sağol, usta yüzünü kara çıkartmayıp, hepsini haklayacağım.

....

Bir ay daha sonra...

- Ustaaaa koş, koş !

- Bensiz bir şey yapamaz mısın sen, yine ne var ?

- Yaaa Usta yaa , şu karşımdaki adama bi türlü vuramıyorum, onun haricindeki herkesi zaten yeniyorum ama bu adam...

- Hangi adam ?

- Bilmiyorum, adı neydi ? Zart veydır mıydı, Dart veydır mıydı?

- Genç Sıkayvolkır, sanırım senle konuşmamız gereken ufak bir mesele var...

TO BE CONTINUED...

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



Oyun Hileleri

Daggerfall
Hard disk üzerinde Daggerfall dizinine gidin ve burada Z.cfg isimli dosyayı editörle açıp içine şu satırı ekleyin:
cheatmode 1
Şimdi yeni bir oyun başlatın. Bir dungeon içindeyken CTRL ve F4 tuşlarına basarak ölümsüzlük kazanabilirsiniz. ALT ve F11 kombinasyonu ise sizi üzerinde son durduğunuz yere ışınlar. Boşluğa düşerseniz bunu birkaç defa tekrarlamanız gerekebilir.



Eraser
Çatışma sahnelerini hızla geçmek için CTRL ve W tuşlarına basın. bir sonra ki ekrana geçeceksiniz.

Desert Strike ve Jungle Strike
Oyun esnasında 'ESCAPE' tuşuna basın ve aşağıdaki kodları yazın:
Desert Strike için WATERFALL,
Jungle Strike için CHICKEN,
ve tekrar ESCAPE tuşuna basıp oyuna dönün. Bu hile size sonsuz yakıt, zırh ve cephane sağlar.

Comanche 3
Uçuş esnasında 'R' tuşuna basın ve şunları girin:
Ratz - Görünmezlik
Cowz - Herşey donar.
Ipıg - Overload.
Cat9 - Hasar verir.
Dog9 - Silahlar.

Eye of the Beholder 3
Oyunu çalıştırmadan önce DOS altında şunu yazın: Set aesop_diag=1
Şimdi oyun esnasında şu tuşları kullanabilirsiniz:
'A' - Tüm canavarları öldürür.
'T' - Text modunu açar.
'I' - Clipping kapanır.
'O' - Yeni eşyalar verir.

Enchantasy
Doğrudan F12 tuşuna basıp cheat modunu açın. Şifre ise "Savannah".



CivNET
Hile kodlarını açmak için CTRL tuşuna basarak A O D B A M F yazın. Hileleri içeren bir menü açılacaktır. Buradan üretimi artırmaktan tutun da tüm dünyayı bombalamaya dek pek çok şey yapabilirsiniz.

Battle Arena Toshinden
Aşağıdaki hileler ana menü ekranında iken yazılmalıdır:
Gimmejim - Boss kodu
Virtual1 - Görüş açısını değiştirir.
Funnyheads - Kocaman kafalar.
Lifeisunfair - Özel hareket tuşları.

Armored Fist
Oyun esnasında Backspace tuşuna basılı tutarak KYLE yazın. Bu size ana menüde tamirat ve silahlarınızı doldurma seçeneği verecek.



Hexen 2
Tırnak işaretine basıp konsolu açın, sonra hileyi girip RETURN tuşuna basın:
God - Ölümsüzlük
Noclip - Clipping modu kapatılır.
Notarget - Düşmanlar sizi tanıyıp saldıramıyor.
Changelevel X - X isimli bölüme geçer.
Restart - Bölümü baştan başlatır.
Impulse 9 - Tüm silahlar.
Impulse 43 - Tüm silahlar, mana ve malzemeler.
Chase_active 1 - Takip kamerasını açar.



Birthright: The Gorgon's Allience
Bol para için, F3 tuşuna basılı tutarak büyük harflerle SYNCASH yazın.

Jurassic War
Oyun esnasında Enter tuşuna basın, sonra FOOD yazın.

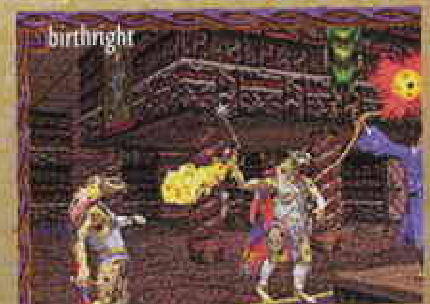
Lost Vikings 2
İşte Lost Vikings 2'nin tüm Level ve cheat kodları:



Level kodları:

NTRO "1"	Level YOVR "17"
ISTS "2"	OV4L "18"
2NDS "3"	T1N3 "19"
TRSH "4"	D4RK "20"
SW1M "5"	H4RD "21"
WOLF "6"	HRDR "22"
BR4T "7"	LOST "23"
K4RN "8"	OBOY "24"
BOMB "9"	HOM3 "25"
WZRD "10"	SHCK "26"
BLKS "11"	TNNL "27"
TLPT "12"	H3LL "28"
GYSR "13"	4RGH "29"
B3SV "14"	B4DD "30"
R3TO "15"	D4DY "31" (last)
DRNK "16"	

ve diğerleri...
CR3D - Kredi.
W4RP - Eriştiğiniz en yüksek bölüme gider.
GHST - Görünmezlik.



INDEPENDENCE DAY

Tüm Dünya Birleştiğinde

Malum zaman herhangi bir sinekten mümkün olduğunca fazla yağ çıkarma zamanı, özellikle Amerikan film endüstrisi bu konuda aşırı uzman sayılır. Bir film yapıldı mı onu hemen yeni ürünler takip ediyor, ne de olsa hızlı tüketim çağı. Independence Day için de durum böyle, esasen filmin özel efektleri iyi ancak senaryosu oldukça komikti. Seyretmemiş olanlarınız için olayı bir hatırlatayım, gezegenleri dolaşıp sömüren bir Alien ırkının yolu Dünyaya düşüyor. Teknolojik yapıları korkunç ileri, büyük şehirleri uçurup insan ırkını yoketmek için hızla saldırıyorlar. Birinin aklına düşman gemilerinin bilgisayarına virüs bulaştırmak geliyor, sonra da tüm dünya orduları, ya da onlardan geri kalanlar birleşip dev işgal gemilerini yokediyorlar, sizin anlayacağınız tam ense traşı bir senaryo. Heriflere hidrojen bombası bile işlemiyor, ama bilgisayarlarına virüs bulaştırabiliyoruz, el insaf daha ne diyeyim.

Şimdi Oyuna Geçelim

Neyse, oyun PC ve Sega için piyasada mevcut. Siz oyunda bir pilot olarak uzaylılara karşı savaşıyorsunuz. Oyuna girdiğiniz zaman düşman gemilerine virüs bulaştırılmış durumda, bu yüzden onları koruyan güç alanları bir hayli zayıflamış durumda. Son darbeyi vurmak için yapılması gereken işler var, böylece kalan üç büyük gemiyi yokedip bu işe bir son vereceksiniz. Üç adet ana görev ve eğer yerini bulabilirseniz, Warp Gate sayesinde ulaşabileceğiniz üç adet gizli görev var. Bu görevlerin öncesinde ne yapmanız gerektiğini ve karşınıza çıkacak araçları tanıtan kısa bir brifing ekrana geliyor. Oyunu birkaç farklı kamera açısından görerek oynayabiliyorsunuz. Bunlardan bir tanesi uçağınızı arkadan gösteriyor, bir diğeri ise sizi uçağın kokpitine gönderiyor. Ekrandaki göstergeler hasar, silah ve radarla ilgili bilgi veriyor. Ayrıca her görevi bitirmek için belirli bir süreniz var, bu süre içinde radarda beyaz ok ile işaretli ana hedeflerle ilgilenmeniz gerekiyor. Filmde uçağın tahrip olması için tek isabet alması yetiyordu, ancak oyunda kullandığınız araçlar nispeten dayanıklı, herhangi bir yere çarpsanız bile sadece bir miktar hasar alıyorsunuz. Etrafta disk şeklinde pekçok power-up mevcut, bunlar size sağlık, cephane ve özel silahlar sağlıyorlar. Ayrıca karşınıza çıkabilecek değişik uçak resimleri şeklindeki bir power-up bir sonraki bölümde farklı özellikleri olan bir uçak kullanmanıza olanak tanıyor. Oyunun bir diğer ilgi çekici özelliği, tabii eğer iki game-pad takılı ise, iki kişi karşılıklı oynayabilme imkanı tanıması, üstelik istediğiniz herhangi bir arenada ve kendi seçtiğiniz araçlarla. Genel olarak fena bir oyun sayılmaz, grafikler ve efektler çok iyi değil, ama idare eder. Başlangıçta ve aralarda filmden alınma sahneler kullanılmış, görev sayısı biraz daha fazla olsa belki daha iyi olurdu. Tür olarak uçuş simülasyonundan ziyade bir 3D-Arcade olduğunu söylemek daha uygun. Eğer seyrettiğiniz her filmin oyununu da alıp oynamak gibi bir saplantınız varsa sorun yok, ama bence en yakın satıcıya depar atmanızı gerektirecek bir oyun da sayılmaz hani.





M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

ARCADE

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73

Sega Saturn
Fiyatı: 90$ (KDV dahil)



SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Akıllı Karateciler

Doğrusu piyasada pekçok ilginç oyun bulmak mümkün, ancak nedense her zaman en kanlı ve vahşi olanların reklamı yapılıyor, sözü ediliyor. Eğer bilgisayar oyunlarına meraklıysanız hem sizin, hem de evdeki ufaklıkların birer ruh hastasına dönüşmeden oynayabileceği bir oyun bulmak sandığınız kadar zor değil. Puzzle Fighter ilk bakıldığında 0-3 yaş grubuna hitap ediyormuş gibi görünen bir oyun, ancak bir kitabı sadece kapağıyla değerlendirmemek gerekir. Nitekim bu da sevimli ve renkli grafik yapısının altında oldukça zor bir zeka oyunu barındırıyor. Oyunun genel görünümü her ne kadar tetris ve benzerlerini çağrıştırsa da durum bundan çok daha farklı. İşin içinde dövüş ustaları ve karşılıklı müsabaka var. Bilgisayara karşı ya da bir başka oyuncuyla oynadığınızda, herkes kendi ekranındaki küplerle uğraşmak yerine, rakibin hesaplarını bozmaya ve onu nakavt etmeye uğraşıyorsunuz.

Oynanış Tarzı

Öncelikle oyunun oynanış tarzını bir gözden geçirelim. Oyuna başlamadan önce sekiz farklı karakterden birini seçiyorsunuz, bu karakterlerin değişik özelliklerini oyun kutusundaki el kitabından öğrenebilirsiniz. Oyun ekranı iki ayrı bölüme ayrılmış durumda, ortada kalan kısımda ise skor ve dövüşçülerinizi görüyorsunuz. Amacınız yukarıdan ikili gruplar halinde düşen farklı renklerdeki kristalleri aşağıda gruplandırmak. Aynı renkten dört ya da daha fazla kristal bir araya geldiğinde bunlar bütünleşip daha büyük kristalleri oluşturabiliyorlar ve bunlar da size tek kristallerden daha yüksek puan kazandırıyor. Küre ve prizma şeklindeki çeşitli kristaller ise benzer renklerdeki kristalleri patlatarak alanı temizlemekte kullanılıyor. Mesela yeşil bir küre diğer yeşil kristallerle



temas ettiğinde onu ve ona temas eden tüm yeşil kristalleri patlatıyor. Aldığınız puan da hanenize giriliyor. Peki hepsi bu kadar mı, tabii ki hayır, patlattığınız miktarda kristal aynen rakibinizin sahasına düşüyor, ne var ki üzerinde zaman sayacı bulunan bu taşları rakibiniz hemen patlatamıyor, bunun için biraz zaman geçmesi gerekiyor. Rakip sahaya yolladığınız her taş aynı zamanda dövüşçülerin birbirlerine hamle yapmalarına da imkan tanıyor. Her karakterin farklı sayıda taşlar için değişik miktar hasar veren ve puan kazandıran vuruşları var. Yine her karakter rakip sahaya gönderdiğiniz taşların renk kombinasyonlarını kendilerine has bir sıraya göre düzenliyor. Bilgisayara karşı oynadığınızda kolay seviyede bile yapay zeka sizi bir hayli zorlayabiliyor. Eğer Street Puzzle modunda oynarsanız kazandığınız her maç seçtiğiniz karakterle ilgili ilginç sırları açığa çıkarıyor, bunun yanı sıra bazı özel kodlar da size veriliyor. Grafikleri oldukça neşeli ve renkli bir oyun bu, karakterlerin çizimleri Japon çizgi filmlerinden fırlamış gibi görünüyor. Eğer bu tür zeka oyunlarını seviyorsanız bence Puzzle Fighter sizi hayal kırıklığına uğratmayacaktır, özellikle de iki kişi karşılıklı oynarken.

M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

DÖVÜŞ

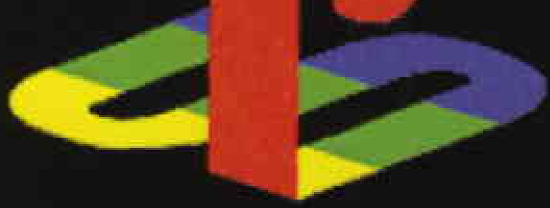
ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Sega Saturn
Fiyatı: 65$ (KDV dahil)



SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. FIFA 97
2. Manx TT
3. Space Hulk
4. Soviet Strike
5. Black Down
6. Bomberman
7. Panzer Dragon 2
8. Three Dirty Dwarves
9. Wipe Out
10. Fighting Vipers

OYUN MU OYNADIĞINI SANIYORSUN?



PlayStation™

Nihayet Sony Playstation da "Konsol Oyunları" sayfalarımızda yerini aldı. Bundan böyle her ay sizlere çeşitli Playstation oyunlarını tanıtacağız.

Çok yakın bir zamanda dünya piyasalarına sunulan ve kısa zamanda müthiş bir atılım ile kendisine sevdalı bir kitle yaratan Playstation rekorlara doymuyor.

32 bit teknolojisi ile üretilmiş üstün kaliteli üç boyutlu görüntüye ve surround ses çıkışına sahip bu oyun konsolu her tip televizyon cihazına bağlanabiliyor. Tek konsol ile uygun aksesuarlar kullanılarak 8 kişiye kadar oyuncu aynı oyunu bir arada oynayabiliyor. Aynı zamanda konsolların ara bağlantı kablosu ile bağlanması sonucu Network ortamı da yaratmak mümkün. Özellikle amatör kullanıcılar tarafından büyük ilgi gören "YAROZE" isimli özel konsol ile Playstation bilgisayara bağlanıyor ve bilgisayar kullanıcıları kendi ortamlarında Playstation oyunları yazarak Playstation oyun dağarcığına bilfiil katkıda bulunup tüm ilgilenen Network kullanıcıları ile de yarattıklarını paylaşabiliyorlar.



Tüm dünyada yaklaşık 400 kadar oyun üreticisi firma ile en güzel oyunları üretmek üzere çalışmalar yapan Sony, belli başlı bazı firmalar ile de çok özel anlaşmalara sahip. Örneğin "Porche Challange" oyunu için Porche ile yapılan özel anlaşma ile Playstation, Porche Challange oyununda Porche'nin basından gizli tutulan özel eğitim ve deneme pistleri örnek alınarak oyuna aktarılmıştır.

1197-98 UEFA Şampiyonlar Ligi resmi sponsoru olan Playstation, oyun konsolu olarak her yaştan ilgili kitleye hitap etmek konusunda oldukça iddialı olduğunu ortaya koymakta.

Sony Eurasia Pazarlama A.Ş. tarafından oyunseverlere sunulan Playstation'ın fiyatı 47.300.000 TL.

İşte İlk Oyunumuz:



En havalı ve en tehlikeli kış sporu snowboard artık Playstation'da..! Oyuncular dünyanın en tehlikeli ve daha önce kimsenin inmeye cesaret edemediği dört pistinde zamana karşı dünya şampiyonluğu için yarışıyorlar. Gelişmiş oyun konsolları için hazırlanmış ilk snowboard simulasyonu olarak Coolbaorders, üstün özellikleriyle spor tutkunları için mutlaka sahip olunması gereken bir oyun.



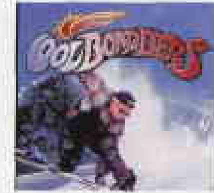


Özellikler:

- Gerçek snowboard ses efektleriyle desteklenmiş hızlı, akıcı ve gerçeğe uygun görsel efektler.
- 4 zorlu pist: Acemi, Gelişmiş, Uzman ve Özel İnişler: Oyuncular özel boardlara sahip olabilmek için tüm pistlerde uzmanlaşmak zorundalar.
- Oyun sırasında akrobatik hareketler veya yüksek hıza verilen önceliğe yönelik altı farklı Board seçeneği: 2 Serbest Still, 2 Alp stili ve 2 özel tip.



- Her biri kayışı farklı şekilde etkileyen üç farklı kar tipi: Yumuşak kar, normal ve buzlu.
- Stil ve ekipmanları oyuncu tarafından seçilebilen erkek ve bayan üç boyutlu Polygon karakterler.
- Rakiplerinizle zamana karşı yarışırken, havada yaptığınız akrobasi hareketleriyle ekstra puan toplayın.



- Daha önce oynadığınız oyunlardaki en iyi zaman ve yetenek değerlerinize karşı, "Ghost Racer" modunda daha sonra tekrar yarışarak sınırlarınızı zorlayın.
- Gizli pistler ve tekrar gösterimlerle birlikte pek çok diğer özellik.
- Sanal bir DJ tarafından hareketlerin arka planında devamlı olarak yayınlanan Snowboarders' Top-ten listesinden harika müzikler.

LEVEL KARNESİ

SPOR-YARIŞ

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 343 02 00
Sony Playtation
Geliştiren Firma: UEP Systems Memory Card: 1-7 Blok



SONY PLAYTATION: COOLBOARDERS